1

LA PRIGIONE INFERNALE

ADRIANO CECCONI

progetto mortale

librinostri

Seconda edizione: Roma 2014
© 2012, Adriano Cecconi per il testo
© 2007, Massimiliano Amadesi per le illustrazioni
2012, Librogame's Land – www.librogame.net
Impaginazione e ipertesto: Aloona/Foreros

LA PRIGIONE INFERNALE

CECCONI ADRIANO

Illustrato da Massimiliano Amadesi

"Progetto Mortale"

librogame'S LAND
per chi ama i librogame

www.librogame.net

FOGLIO DEL PERSONAGGIO

Energia	Danno	Protezione	Intelligenza	Combattività	Resistenza	Abilità

Abilità

Nome	*Valore (*num.)*
Salto	
Arrampicata	
Vista	
Luce	
Adattabilità	
Sicurezza	
Doppio Attacco	
Agilità (*)	
Forza (*)	
Fiato	
Recupero (*)	

Fobie

Idrofobia	
Aracnofobia	
Vertigini	
Paura del buio	
Paura dei cadaveri	
Bibliofobia	
Electrofobia	
Pirofobia	

CODICI

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										

ZAINO ( )

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

MANI

CHIAVI

TASCA

Ultimo Paragrafo:

NOTE

SCHEDA DEI COMBATTIMENTI

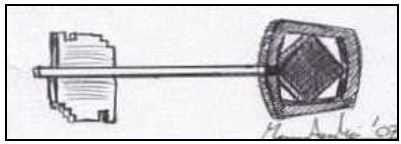
Danno: **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**	**Danno:** **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**	**Danno:** **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**
Danno: **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**	**Danno:** **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**	**Danno:** **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**
Danno: **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**	**Danno:** **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**	**Danno:** **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**
Danno: **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**	**Danno:** **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**	**Danno:** **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**
Danno: **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**	**Danno:** **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**	**Danno:** **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**

Caratteristiche del personaggio

Energia: rappresenta la vitalità del giocatore: quando l'Energia giunge a 0, il giocatore muore e l'avventura finisce. Può aumentare in seguito all'utilizzo di pozioni rivitalizzanti o di cibo.
Abilità: è una capacità del personaggio di compiere un'azione. All'inizio della partita il personaggio non ha nessuna Abilità, e nel corso dell'avventura può acquisirle o perderle. Le quantità delle Abilità possedute sono indicate da un numero o da una crocetta (i dati andranno aggiornati ad ogni acquisto/perdita), e saranno spiegate più dettagliatamente nel paragrafo "Abilità".
Combattività: è la capacità di essere pericoloso in un combattimento. Questa caratteristica rientra direttamente nei combattimenti, ma rappresenta anche un requisito per la raccolta di alcuni oggetti. Il valore di Combattività può aumentare o diminuire (troverete le indicazioni di paragrafo in paragrafo).
Intelligenza: rappresenta la capacità di un giocatore di pensare velocemente e risolvere problemi. Questa caratteristica non rientra nei combattimenti, ma rappresenta un requisito per alcune azioni, allo stesso modo della Combattività.
Fobia: rappresenta il grado di paura di un giocatore; si acquisisce in certe situazioni all'interno dell'avventura, e può essere curata in altre particolari situazioni. In linea generale, ogni fobia dà conseguenze negative. Più il numero di fobie è alto, più il giocatore avrà difficoltà a cavarsela.
Protezione: rappresenta la tipologia di protezione utilizzata (corazza o altro). Le armature non sono cumulabili.
Danno: rappresenta la capacità di ferire un nemico. Viene indicato con numeri e lettere: ad esempio, 2D+1 significa "tira 2 dadi ed aggiungi 1 al punteggio uscito". L'entità del Danno può aumentare o diminuire durante l'avventura. Il Danno di

base, cioè senza armi, è sempre 1D-3.
Resistenza: rappresenta la destrezza nell'evitare un attacco; è una caratteristica da utilizzare esclusivamente nei combattimenti.

In questo librogame questi punteggi non sono casuali, ma sono rappresentati dai seguenti valori di partenza:
Energia: 15
Abilità: 0
Combattività: 1
Intelligenza: 5
Fobia: 0
Protezione: 0
Danno: 1D-3
Resistenza: 1
Questi valori saranno validi solo all'inizio di questo librogame, e possono aumentare senza limiti nel corso dell'avventura. Da qui in avanti, ogni singola variazione dipenderà da te!



Combattimenti

Durante l'avventura potrai affrontare diversi scontri, combattendo contro uno o più avversari.
Quando ti troverai a dover affrontare un nemico, vi infliggerete a vicenda i danni da combattimento contemporaneamente, finché uno dei due non morirà.

In uno scontro è possibile fuggire prima che esso inizi, e solo se specificato nel testo: è quindi necessario valutare bene se affrontare o meno un scontro prima che esso abbia inizio.
Un combattimento di base è molto semplice, e si divide in vari scontri. Ogni scontro comprende due fasi: fase di colpo e fase di danno.
Fase di colpo: serve per capire se l'avversario è stato colpito o meno. Ogni giocatore tira un dado, ed aggiunge al numero ottenuto la propria Combattività. Il risultato è chiamato "Capacità offensiva". Questo valore va confrontato con il valore di Resistenza dell'avversario: se la Capacità offensiva è più alta della Resistenza il colpo va a segno, se invece la Capacità offensiva è uguale o inferiore alla Resistenza l'attacco fallisce.
Fase di danno: serve a calcolare l'entità del danno se il colpo va a segno. Per calcolare il danno, si utilizza il valore che, in quel momento, il giocatore o il nemico possiede, e si sottrae dal risultato ottenuto con il lancio di dadi il valore di Protezione, se presente.

In ogni combattimento, i due avversari si infliggono danno contemporaneamente. Quindi ad ogni scontro:
- entrambi possono subire danno;
- nessuno dei due può subire danno;
- uno solo dei due combattenti può subire danno.

Il Danno viene inflitto anche se il combattente che lo causa muore subito dopo: ciò significa che se con un colpo uccidi il tuo avversario, lui effettuerà comunque il suo attacco, e se questo andrà a segno ti colpirà ugualmente (in pratica, i due attacchi avvengono simultaneamente, e solo dopo avviene un'eventuale morte).
Il possesso o meno di armi non influisce direttamente sul combattimento, ma indirettamente sul Danno provocato.
In caso di combattimenti multipli, verrà specificato di volta

in volta se i nemici andranno affrontati contemporaneamente; se così fosse, si subirà più di un attacco ogni turno, mentre invece tu potrai colpire solo uno dei nemici (a scelta).

Requisiti

Nel corso del librogame troverai diverse armi e ti troverai ad affrontare situazioni differenti. Tuttavia, non sempre potrai prendere o effettuare quanto richiesto, in quanto alcuni oggetti, alcune armi ed alcune azioni richiedono determinati requisiti.
Le caratteristiche necessarie per tutto ciò sono la Combattività, l'Intelligenza e le Abilità: più alti sono questi valori, meglio riuscirai a cavartela nelle varie situazioni.
Armi ed oggetti richiedono requisiti di Combattività, mentre azioni, enigmi e ragionamenti richiedono requisiti di Intelligenza e Abilità.
Se vengono richiesti due o più requisiti contemporaneamente, questi devono essere posseduti tutti: in caso contrario sarà impossibile effettuare l'azione indicata.

Abilità

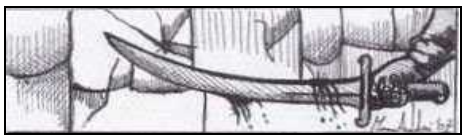
Le Abilità generali del personaggio per questa avventura sono qui di seguito descritte:

- *Salto:* potrai effettuare salti più lunghi.
- *Arrampicata:* potrai salire su pareti rocciose e ripiani.
- *Vista:* potrai vedere meglio in condizioni difficili.
- *Luce:* potrai resistere a forti illuminazioni.
- *Adattabilità:* potrai adattarti ad ambienti estremi ed a condizioni difficili.

- *Sicurezza:* potrai capire se fidarti o meno di qualcuno o di qualcosa.
- *Doppio attacco:* potrai tenere due armi in mano ed effettuare un doppio Danno (nel caso di nemici multipli, potrai indirizzare a scelta ognuno dei 2 danni).
- *Agilità:* consente di ridurre il Danno causato dal nemico in un turno (riduzione di 1 punto ciascun punto che possiedi). Ci sono vari livelli di Agilità; ad esempio, "Agilità 1" consente di diminuire il Danno di 1 punto, "Agilità 2" consente di diminuire il Danno di 2 punti, e così via. Ogni volta che acquisisci 1 punto di Agilità, esso va a sommarsi all'Agilità che già possiedi.
- *Forza:* consente di effettuare sforzi di diverso tipo. Anche qui l'Abilità è crescente, nel senso che ci sono vari livelli (Forza 1, Forza 2, ecc).
- *Fiato:* potrai trattenere il fiato più a lungo del normale.
- *Recupero:* consente di guarire da una fobia a scelta, e può essere usata quando si vuole senza che il testo lo specifichi. Ci sono vari livelli: Recupero 1, Recupero 2, ecc. Ogni volta che si utilizza questa Abilità occorre diminuire di 1 punto il totale di Recupero che possiedi.

Esistono due tipi di Abilità: numeriche e non numeriche.
Le Abilità numeriche sono tre: *Agilità*, *Forza* e *Recupero*. Queste Abilità possono assumere un valore superiore a 1 nel caso vengano acquisite più volte: il valore numerico va segnato nella scheda del personaggio e va aggiornato di volta in volta.
Le Abilità non numeriche sono tutte le rimanenti: se possedute, devono essere indicate con una crocetta nel foglio del personaggio.
Le modalità di acquisizione delle abilità saranno descritte di paragrafo in paragrafo.
Quando un'Abilità viene persa, se si tratta di un'Abilità non

numerica è necessario cancellare la relativa crocetta dal foglio del personaggio, mentre se si tratta di un'Abilità numerica devi togliere 1 punto al totale posseduto per quell'Abilità.
Se perdi un'Abilità che non possiedi, non subirai alcuna conseguenza negativa.
Le tre Abilità numeriche (*Agilità*, *Forza* e *Recupero*), se trovate due o più volte, sono cumulabili (ad esempio, se acquisisci l'Abilità *Forza* in 3 situazioni diverse, possiedi Abilità *Forza* pari a 3), e rimangono come Abilità finché il valore non scende a 0.
Il punteggio globale di Abilità da segnare nel foglio del personaggio è pari al numero totale di Abilità possedute. In questo conteggio, le Abilità numeriche valgono sempre 1. Ad esempio: se acquisisci 3 punti di Abilità *Forza*, valgono come una sola Abilità; se ne perdi 2, l'Abilità scende a 1 e rimane comunque. Se una delle Abilità numeriche scende a 0, viene persa.



Fobie

Durante l'avventura potrai subire dei traumi che possono causarti qualche fobia.
Le fobie sono sempre permanenti, a meno che non vengano curate.
Di seguito si indicano le 8 fobie possibili, come si subiscono e come si curano:

- *idrofobia:* paura dell'acqua. Le acque che troverai nell'avventura possono rappresentare una fonte benevola, ma se sarai morso da un Kitran acquisirai questa paura e non riuscirai più ad avere contatti con l'acqua. Guarigione: bere una pozione di Kitran.
- *aracnofobia:* paura dei ragni e delle ragnatele. Si acquisisce se si viene spaventati da un ragno nel corso dell'avventura. Guarigione: bere siero viola.
- *vertigini:* paura delle grandi altezze; non ci si potrà più arrampicare, né attraversare baratri e ponti. Si acquisisce se si subisce un Danno superiore a 10 punti in condizioni di "altezza", e in ogni altra situazione specificata nel testo. Guarigione: possedere la formula magica *Vertigini*.
- *paura del buio:* si acquisisce se una Creatura del buio infligge 10 o più punti di Danno. Non si può più entrare in stanze buie. Guarigione: possedere un medaglione nero, oppure possedere la formula magica *Buio*.
- *paura dei cadaveri:* si acquisisce se si tocca un cadavere mummificato. Non si possono più toccare cadaveri. Guarigione: bere l'Elisir della vita.
- *bibliofobia:* paura dei libri; non si possono più leggere libri, né utilizzare formule magiche di guarigione. Si acquisisce se si viene colpiti dall'incantesimo di lettura. Guarigione: subire una scossa elettrica.
- *electrofobia:* paura dell'elettricità. Si acquisisce se si prende una scossa elettrica. La Combattività scende temporaneamente a 1 (ma conservi la tua arma) e perdi un'Abilità a tua scelta (gli effetti negativi svaniscono appena guarisci dalla fobia). A parte l'utilizzo dell'Abilità *Recupero*, non ci sono altri metodi di guarigione.
- *pirofobia:* paura del fuoco. Non ci si può avvicinare al fuoco. Si acquisisce se si viene bruciati. Guarigione: possedere la formula magica *Pirofobia*.

Se in qualsiasi momento un giocatore possiede tutte e 8 le fobie, muore.
Se vieni colpito da una Fobia che già possiedi, non devi annotare niente sul foglio del personaggio.

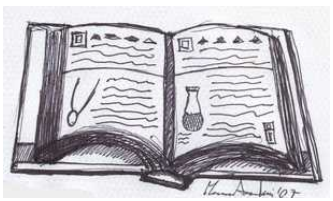
Armi

Ogni volta che trovi un'arma, puoi scegliere se prenderla o meno. Ciascuna arma ha proprie caratteristiche di Danno che saranno specificate di volta in volta. Alcune armi possono essere prese ed utilizzate solo se si possiedono determinati requisiti, che verranno indicati nei paragrafi corrispondenti.
Se rimani senza arma, il Danno torna ad essere quello di partenza, cioè 1D-3.
L'abilità *Doppio Attacco* consente di portare due armi (ognuna col proprio valore di Danno) ed usarle entrambe. Se non possiedi questa Abilità e trovi una seconda arma, per prenderla devi *necessariamente* abbandonare quella in tuo possesso, tranne nei casi in cui è indicato esplicitamente. Se perdi tale Abilità dopo aver preso un'arma, puoi acquisirla nuovamente nei casi indicati senza privarti di tale arma.

Oggetti

Nel corso dell'avventura puoi portare tre oggetti: due in mano ed uno in tasca.
Ogni volta che trovi un altro oggetto devi scegliere se prenderlo o meno: se possiedi già tre oggetti, devi scegliere se lasciarlo dov'è o prenderlo lo stesso: in questo secondo caso, dovrai necessariamente rinunciare ad uno degli oggetti che già porti.
La tasca è in grado di portare un solo oggetto.

Si può portare solo un'arma alla volta; due armi possono essere portate solo se si possiede l'Abilità *Doppio attacco*, e se questa Abilità viene persa bisogna immediatamente gettare via una delle due armi.
Nel corso dell'avventura potrai anche trovare zaini ed altri contenitori: questi non contano come un oggetto (non si portano con le mani), e possono a loro volta contenere altri oggetti. Tuttavia possedere uno zaino potrebbe comportare una riduzione di qualche caratteristica. Ogni volta che li troverai, ti verrà specificata la capienza (quantità di oggetti che possono contenere) e quali/quante caratteristiche perderai se sceglierai di tenerli. E' bene annotare questi effetti negativi, perché se deciderai di cambiare zaino dovrai cancellarli ed annotare gli eventuali altri effetti negativi che ti verranno specificati nei relativi paragrafi.
Cibo o pozioni rivitalizzanti contano come un oggetto. Quando troverai una razione di cibo, ti verranno indicati i punti di Energia che recupererai se la mangi. E' possibile mangiare cibo ogni volta che si vuole, oppure conservarlo per utilizzarlo in caso di bisogno.



I codici

Durante l'avventura, in determinate situazioni, ti verrà detto di prendere nota di alcuni codici. Ogni volta che trovi uno di

questi codici, dovrai segnarlo nell'apposita tabella nel foglio del personaggio.
Se prendi nota di un codice, nel caso che ne trovassi un altro identico non c'è bisogno di annotarlo di nuovo.

Foglio del personaggio

Prima di iniziare l'avventura, compila il foglio del personaggio con i valori iniziali.
Lo zaino, se ne possiedi uno, può essere riempito solo fino alla capienza segnata quando lo hai trovato (gli spazi eccedenti la capienza vanno momentaneamente ignorati o cancellati).
Accanto a ciascuna delle Abilità numeriche possedute, sarà necessario indicare il valore numerico relativo posseduto.
Inoltre è presente la sezione "note", nella quale puoi segnare dati, altri codici e qualsiasi altro indizio che pensi possa servirti in futuro.
Il numero massimo di *chiavi* che puoi tenere nel contenitore è 10. Se le possiedi tutte e ne trovi un'altra, puoi prenderla solo se rinunci ad una delle chiavi che già possiedi.
Nel foglio del personaggio è anche presente la casella "Ultimo Paragrafo": se nel testo è indicato che un paragrafo che stai per leggere non ti porterà indietro, puoi segnare qui il numero del paragrafo in cui ti trovi ora.

Effetti

Gli Effetti sono conseguenze, positive o negative, che si possono acquisire in determinati casi (zaini, armi ed armature). Ad esempio, prendere uno zaino può comportare effetti negativi o positivi. Tali effetti sono temporanei e svaniscono solo

quando l'oggetto viene sostituito con un altro oggetto.
Eventuali effetti possono essere annotati nel foglio del personaggio nelle apposite sezioni:
- Zaini: l'effetto può essere indicato nell'apposito spazio tra parentesi accanto alla colonna dello zaino;
- Armi: l'effetto può essere indicato nelle caselle in cui sono indicate le armi (mani);
- Armature: l'effetto può essere indicato nella casella della Protezione.

La morte

Quando il punteggio di Energia scende a 0, il personaggio muore. La morte può sopraggiungere anche se si è colpiti da tutte e 8 le Fobie.
In caso di morte, tutto ciò che riguarda il personaggio cessa di esistere, e sarà obbligatorio ricominciare il librogame dall'inizio.

Struttura del librogame

Questo librogame non presenta un inizio ben definito.
Dopo aver letto l'introduzione, ti verrà chiesto di tirare due dadi: il punteggio ottenuto ti darà il numero del paragrafo da cui dovrai iniziare.

Mappa

(qui sarà possibile disegnare la mappa della Prigione: per chi volesse, la mappa stessa è disponibile nel sito di Librogame's Land)

INTRODUZIONE

Piano piano apri gli occhi. Torni lentamente in te, e ti rendi conto di trovarti a terra, sdraiato su un mucchio di paglia. Indossi solo un paio di pantaloni, e sei a torso nudo. Facendo forza sulle braccia e sulle gambe, provi ad alzarti, ma mentre lo fai un tremendo dolore sembra soffocarti nel buio di quella stanza: forse qualche ferita, non riesci a capire bene. Anche se fortemente dolorante, riesci ad alzarti in piedi; la stanza in cui ti trovi è appena illuminata da una torcia sulla parete, e da quello che riesci a capire sembra scavata nella roccia. "Forse si tratta di una grotta", inizi a pensare tra te e te. Ti avvicini lentamente alla torcia per poter osservare meglio, ma una volta sotto la luce ti accorgi che il tuo corpo presenta numerosi segni di tortura. Ecco spiegato quel dolore lancinante, ma ora ti sorge anche un altro interrogativo: "Perché non ricordo nulla? Chi mi ha fatto ciò? E perché sono qui?". Ma più ti poni queste domande, più inizi a provare terrore, perché ti accorgi che alla base c'è un altro interrogativo, a cui non sai rispondere: "Chi sono io?". Non poter rispondere a questa semplicissima domanda ti fa sentire ancora più impotente nel buio che già ti circonda; probabilmente hai perso la memoria, ma come fai ad esserne sicuro? Di una cosa però inizi ad essere certo: che qualcuno ti tiene prigioniero in questa grotta, e qualunque ne sia il motivo intendi uscire al più presto. Ma se qualcuno ti tiene prigioniero, come farai ad uscire? E poi, forse, ci sarà qualcuno a controllarti…

Inizi a guardarti intorno, ma piano piano che riprendi i sensi ti accorgi che non sei solo in quella stanza. Spostando la torcia in modo da illuminare anche l'angolo più lontano, intravedi un'ombra a terra, e ti avvicini lentamente, ma passo dopo passo ti rendi conto che quello che vedi a terra è un ca-

davere. Ti avvicini con circospezione per accertarti che sia morto davvero. Il decesso sembra risalire a poche ore fa, perché il sangue è ancora fresco. C'è quindi realmente qualcuno a controllarti? Deciso ad uscire al più presto, ti metti in cerca di un'uscita, finché non la trovi: una porta di metallo in fondo alla stanza, con una grata di ferro sulla parte alta. Ti alzi per guardare attraverso la grata, ma non senti voci, né movimenti: capisci solo che oltre la porta c'è un altro ambiente, forse uguale a quello in cui ti trovi tu.
Ti accorgi finalmente di avere freddo e torni vicino al mucchio di paglia su cui eri sdraiato, per cercare qualcosa con cui coprirti; buttata tra la paglia, noti una casacca bianca. E' della tua stessa misura, quindi sembra fatta apposta per te; davanti riporta un piccolo codice a barre, ed un numero 8 sul lato sinistro, proprio all'altezza del cuore. "Quindi sono realmente un prigioniero…ma cosa ho fatto di male?", ti viene da pensare. Inoltre, che cosa vorrà mai dire quel numero 8? Sconvolto da questo e da altri interrogativi, indossi la maglietta e continui a pensare.

Non c'è modo di uscire.
Ma allora, ti chiedi, come ha fatto quel tipo a morire qui dentro? Ti avvicini di nuovo al cadavere e lo volti con un piede: indossa una strana tuta nera, sembra fatta di pelle, non sembra la casacca di un prigioniero. Il corpo è pieno di sangue, ma non vedi traccia di ferite… L'unica cosa che attira la tua attenzione sono delle lettere sulla tuta; ti avvicini per capire cosa ci sia scritto e riesci a leggere la sigla "S.R.M." nella penombra. "S.R.M.", cosa significa? La confusione inizia ad impossessarsi di te, fino a che ti rendo conto di un altro particolare che prima non avevi notato: nella tua tasca c'è un oggetto. Lo tiri fuori con la mano tremante, e lo guardi con attenzione: sembra una specie di cellulare.

Ti accorgi che il tuo cuore batte all'impazzata, questa misteriosa prigionia ti sta facendo perdere il controllo.
Devi uscire da qui al più presto, e tutto dipende da te……

Lancia 2 dadi. A seconda del punteggio ottenuto, vai al paragrafo corrispondente e comincia l'avventura:

1: vai all'1
2: vai al 120
3: vai al 277
4: vai al 166
5: vai all'81
6: vai al 342
7: vai al 124
8: vai al 265
9: vai al 444
10: vai al 99
11: vai al 389
12: vai al 470

1

La guardia giace immobile nella sua alcova. Forse potresti provare a prendere di sorpresa l'arma che tiene stretta in mano. Requisiti per prendere l'ascia (devi possederli tutti e tre):
Agilità pari o superiore a 2;
Forza pari o superiore a 1;
Combattività pari o superiore a 3.
Se i requisiti ti permettono di prenderla, vai al **438**. Altrimenti puoi avvicinarti alla porta per esaminarla (vai al **387**), attaccare la guardia (vai al **169**) o continuare lungo il corridoio; in questo caso, se ti dirigi verso la scala vai al **276**, mentre se ti dirigi verso la biforcazione vai al **294**.

2

Sembra proprio che non ci sia uscita da quella stanza. Improvvisamente senti uno strano rumore: ti volti di scatto, e vedi che in un angolo della stanza c'è una strana figura. Ti sposti per guardare meglio: si tratta di una ragazza. Con la voce tremante, le chiedi chi è. "Il mio nome è Tishen, sono qui per aiutarti", risponde la ragazza. La sua voce è metallica, a tratti nemmeno sembra reale, ma il suo tono è tranquillo. "Ci controllano, dobbiamo fare in fretta", aggiunge, "per questa volta ti aiuterò io, ma non sempre sarà possibile". Completamente disorientato da questa apparizione, tenti di capire cosa stia succedendo.
Vai al **108**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **108** e i successivi paragrafi non ti porteranno indietro. Una volta che hai letto quei paragrafi, torna qui e continua a leggere.
La ragazza continua: "Posso farti uscire da questa stanza, ma in cambio voglio quella chiave", dice lei in tono risoluto. Sembri poco convinto della sua proposta, ma Tishen cerca di

rassicurarti: "Capisco che tu sia diffidente, ma vedi alternative? Questa stanza ha una sola via d'uscita e tu non hai la chiave per aprirla... Purtroppo non posso aprirla gratuitamente, mi trovo a dover obbedire ad alcune regole che mi impongono di chiederti quella chiave". Capisci di non avere scelta e consegni a lei la chiave F (cancellala dal foglio del personaggio). "Se ti servirà ancora la chiave F, torna in questa stanza, ma potresti trovarla modificata rispetto a com'è ora". Sono le ultime parole della ragazza prima di scomparire nel nulla.
La porta si apre, mostrandoti un corridoio scavato nella pietra, appena illuminato da alcune torce sulle pareti. Prima di guardarti intorno, vedi a terra un pezzo di legno: se vuoi puoi prenderlo (ricordati di segnarlo nel foglio del personaggio). Vai al **442**.

3

Arrivi nei pressi della grata. Effettivamente è chiusa, quindi non puoi continuare a percorrere il corridoio. Sulla serratura vedi incisa la lettera B. Se possiedi la chiave B potresti aprirla e proseguire; in questo caso vai al **187**. Altrimenti devi tornare indietro verso la curva (vai al **360**).

4

Ti trovi davanti all'entrata del passaggio. Voltandoti verso la caverna, puoi esaminarla nella sua globalità: al centro c'è un lago abbastanza grande, alla tua sinistra la caverna procede in leggera salita e vedi in alto un'apertura nel soffitto che porta ad una piccola stanza; alla tua destra, invece, noti la presenza di un prigioniero a terra, mentre più in fondo ti sembra di vedere una gabbia. Il resto non riesci a distinguerlo chiaramente, così come non riesci a vedere bene al di là del lago. Se vuoi entrare nel passaggio vai al **255**. Altrimenti puoi esami-

nare la grotta: vai al **104** se vuoi osservare il lago, vai al **440** se vuoi dirigerti in alto verso l'entrata per la stanza, oppure vai al **215** se vuoi dirigerti a destra verso il prigioniero e la gabbia.

5

Inserisci il numero alla fine dello strano codice: la porta si apre improvvisamente, mostrandoti un lungo corridoio illuminato. Se vuoi entrare nel corridoio vai al **511**, se invece vuoi tornare nella stanza vai al **304**.

6

"Per uscire da questa prigione dovrai trovare un portale nero, quella è l'unica uscita". Hai a disposizione altre due domande. Se gli chiedi come farai ad uscire dal portale vai al **224**. Se gli chiedi cosa siano quei segni sulla tua pelle vai al **421**. Se gli chiedi se in giro ci siano guardie a controllare i prigionieri vai al **35**.

7

Torni all'altezza del bivio. Se vuoi proseguire verso il pozzo vai al **209**. Se invece vuoi dirigerti verso la porta vai al **390**.

8

La stanza è molto piccola, ed è completamente buia.
Requisiti per entrare:
- non essere stato colpito dalla *Paura del buio*;
- possedere l'Abilità *Vista*.

Se possiedi entrambi i requisiti e vuoi entrare vai al **106**.
Se invece non li possiedi, o non intendi entrare, vai al **309**.

9

Il cunicolo prosegue curvando leggermente. Dopo diversi metri, a destra si apre un nuovo passaggio: la tua attenzione è attirata da un'immensa ragnatela che blocca l'ingresso di questa diramazione. Davanti a te, il cunicolo principale continua. Vai al **325** se intendi proseguire lungo il cunicolo. Vai al **478** se invece vuoi esaminare la ragnatela.

10

Lasci cadere a terra l'ascia e continui a correre (cancellala dal foglio del personaggio e cancella il codice A8; se possiedi solo l'ascia come arma, ora rimani a mani nude: riduci il Danno che puoi causare al livello di partenza). Ti volti, e vedi che la Guardia sta tornando nella sua alcova. Ti trovi all'altezza della biforcazione, che prosegue verso il basso fino ad una curva a gomito verso sinistra. Se vuoi scendere lungo la biforcazione vai al **33**, altrimenti devi continuare a percorrere il corridoio, scegliendo una delle due direzioni. Da un lato vedi una scala a chiocciola e, più in fondo, una curva; dall'altro lato del corridoio, vedi nuovamente la Guardia e le due porte e, più in fondo, la scalinata. Se vuoi dirigerti verso la scala a chiocciola e la curva vai al **334**, se invece vuoi tornare verso la Guardia e la scala vai al **294**.

11

L'uomo a terra è ormai privo di vita. Quei simboli sulle pareti e tutte quelle lettere ti fanno sentire inquieto in quanto ne ignori il significato, per cui decidi di esaminare in fretta la stanza. Se ti avvicini all'uomo vai al **303**. Se preferisci esaminare il fontanile vai al **98**. Se invece vuoi osservare i simboli sul muro vai al **378**.

12

Ti avvicini, ma quando allunghi la mano per afferrare la chiave e l'armatura ti accorgi che non riesci a toccarli. Provi nuovamente, ma invano. Sembra quasi che una forza misteriosa ti impedisca di afferrarli. Dopo diversi tentativi decidi di non insistere. Se ti avvicini al meccanismo vai al **317**, se vuoi avvicinarti al pannello e toccarlo vai al **484**. Se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **504**.

13

Il piano inferiore è illuminato da una tenue luce verdastra ed è praticamente privo di oggetti interessanti. L'unica cosa che attira la tua attenzione è una grata su una parete: ti avvicini e riesci a vedere un'altra stanza, ma finché c'è quella grata non sarà possibile passare. D'altra parte, quella sembra l'unica via d'uscita, in quanto l'unica entrata in questa stanza è il passaggio segreto da cui sei arrivato, che ormai è chiuso. Se vuoi risalire al piano centrale, torna al **426**. Se invece vuoi passare attraverso la grata, devi prendere la tua arma ed iniziare a far forza sulla grata per poterla rompere.

Tira due dadi e aggiungi 1 al risultato per ogni punto di Abilità *Forza* che possiedi. Se il risultato è pari o superiore a 7, riesci a scardinare la grata senza problemi; se il risultato è inferiore a 7, riesci comunque a scardinare la grata, ma ti ferisci alle mani e subisci un Danno pari al punteggio che ti manca per arrivare a 7 (ad esempio, se ottieni 4 subisci 3 Danni, se fai 6 subisci 1 Danno, e così via). Una volta scardinata la grata, ti arrampichi e, seppur con qualche difficoltà, riesci ad entrare nella stanza adiacente. L'ambiente è abbastanza grande: sulla sinistra, vedi una specie di saracinesca quasi del tutto abbassata; sulla destra, un mucchio di stracci giace accatastato a terra. Di fronte a te la parete è completamente spoglia, mentre la porta sembra aperta. Puoi esaminare

gli stracci (vai al **63**), osservare la saracinesca (vai all'**87**) o uscire dalla stanza (vai al **442**).

14

La creatura stramazza al suolo priva di vita (prendi nota del codice A10). Se vuoi puoi prendere la sua corazza dorata (Protezione: 4) e il suo pugnale (Danno: 1D) (in questo caso ricorda di abbandonare l'armatura e/o l'arma che già possiedi; se possiedi l'Abilità *Doppio Attacco* puoi tenere il pugnale come seconda arma). Incuriosito, ti avvicini al baule su cui si trovava la creatura, e vedi che al suo interno c'è un po' di cibo. Ti fermi un attimo e mangi quello che è rimasto: guadagni 15 punti di Energia ed 1 punto di Abilità *Forza*. Esplori il fondo del corridoio, ma non trovi niente di interessante. Forse l'uscita da questo luogo senza senso potrebbe trovarsi dietro una di quelle due porte. Se hai la chiave G puoi entrare nella porta più piccola (vai al **47**) mentre se hai la chiave F puoi entrare nella porta più grande (vai al **79**). In alternativa, puoi scendere le scale (vai al **458**).

15

Se possiedi il codice D3 vai al **332**, altrimenti vai al **216**.

16

Se possiedi il codice A4 vai al **443**, altrimenti vai al **110**.

17

Percorri quel punto del corridoio con molta cautela per non inciampare in qualche ostacolo. Dopo pochi passi ti sei lasciato la nebbia alle spalle. Subito alla tua destra vedi una

porta, mentre davanti a te il corridoio continua. A metà del corridoio una cosa però attira la tua attenzione: un immenso portale nero sulla sinistra. Se vuoi entrare nella stanza vai al **500**. Se invece intendi proseguire in direzione del portale vai al **481**.

18

Ti avvicini alla sagoma, e solo ora ti accorgi che si tratta di un orso. Dietro di lui vedi un oggetto brillante: si tratta di una chiave. L'idea di battersi contro quella bestia non ti piace molto, ma la chiave potrebbe servirti prima o poi.
Orso: Energia: 10, Danno: 1D+1, Protezione: 0, Combattività: 2, Resistenza: 3.
Se vinci vai al **357**. Se preferisci allontanarti, hai diverse alternative: procedere verso la gabbia ed il cunicolo d'entrata alla grotta (vai al **397**), dirigerti verso la parte più bassa della grotta (vai al **90**) oppure avvicinarti al lago (vai al **104**).

19

Riesci a liberarti ed arrivi finalmente alla fine del cunicolo, che termina con due stanze: una a destra e una a sinistra. Alla fine del cunicolo c'è uno strano pannello che emette una luce blu. Hai già visto questo pannello altre volte, ma non riesci a ricordare dove. Ti sembra di rivedere una scena che hai vissuto molto tempo fa, proprio davanti ad un pannello come questo, e la cosa ti mette alquanto a disagio. Come hanno fatto i tuoi carcerieri a ricostruire in questa prigione alcuni aspetti della tua vita trascorsi ormai da anni? Forse ti hanno spiato, ma a che scopo? Sei talmente pieno di dubbi che non ti accorgi che la stanza di destra non ha porte, ma puoi accedervi liberamente. La stanza di sinistra invece è chiusa, e sulla serratura della porta c'è la lettera C. Se possiedi la chiave C

puoi entrare (vai al **180**). Se invece vuoi entrare nella stanza a destra vai al **356**. Altrimenti puoi tornare indietro verso la curva a gomito (vai al **33**).

20

Ti addentri nella nicchia. L'ambiente è veramente piccolo, e la forte luce proviene da alcuni pannelli sul soffitto. Se possiedi il codice G1 vai al **462**, altrimenti vai al **340**.

21

Ti avvicini al fontanile; è fatto di pietra e per quel che puoi vedere è molto antico. Al centro c'è una fessura, e poco più su una specie di leva. Pensi che forse potrebbe funzionare ancora, ma non puoi esserne sicuro finché non provi. Se vuoi provare a tirare la leva del fontanile vai al **253**, se invece preferisci uscire dalla stanza vai al **302**.

22

Sembra proprio che non ci sia uscita da quella stanza. Improvvisamente senti uno strano rumore: sembra provenire dall'apparecchio che hai in tasca. Lo prendi in mano per controllare meglio: qualcuno sta provando a chiamarti. Con la mano tremante, premi l'unico pulsante di quello strano oggetto, e lo porti vicini all'orecchio. Il segnale è molto disturbato, ma riesci a sentire una voce metallica: "Ci controllano, dobbiamo fare in fretta". Qualche secondo di pausa, poi, con un fruscio di sottofondo, capisci a malapena l'ultima frase: "Ti apriamo noi la porta, ma non sempre ci riusciremo, perché...". Dopodiché la voce scompare, lasciandoti in compagnia del fastidioso fruscio di sottofondo. Qualche istante dopo, svanisce anche il fruscio. Impietrito, rimetti quell'appa-

recchio in tasca. Un "clic" alle tue spalle attira la tua attenzione: la porta si sta aprendo. Vai al **326**.

23

(ricordati di prendere nota del paragrafo che ti ha portato qui perché questo paragrafo non ti porterà indietro) Il foglio giallo presenta in alto un disegno di una strana creatura non umana, probabilmente fatto dal prigioniero. Prendi il foglio in mano ed inizi a leggere: "Gli altri prigionieri sono in realtà spie inviate in questa prigione per ucciderti; vogliono prendere tutte le chiavi per poter ricattare i tuoi carcerieri. Sono loro che comandano i mostri in questa prigione. Se non vuoi rimanere intrappolato qui per sempre devi ucciderli tutti e nascondere le chiavi. Non devi credere a chi tenterà di aiutarti: si tratta solo di un trucco per confonderti". Ecco spiegato perché quell'uomo ti ha attaccato. Ma chi ha scritto una cosa simile? A quale scopo? Cosa c'è dietro a tutto questo? Ora che lo hai letto, se vuoi puoi buttarlo via (in questo caso cancellalo dal foglio del personaggio). Torna al paragrafo da cui sei venuto.

24

Ti avvicini all'arma: si tratta di una preziosa sciabola (Danno: 2D+1). Se vuoi puoi prenderla, in questo caso abbandona la tua vecchia arma e aggiorna il foglio del personaggio (prendi nota del codice F2). Se prendi la sciabola guadagni 1 punto di Combattività. Puoi esaminare le mensole (vai al **44**), avvicinarti alla chiave (vai al **122**) o uscire dalla stanza (vai al **286**).

25

Ti avvicini alla botola per esaminarla e vedi che è aperta. Al di sotto della botola c'è un piccolo ambiente, senza nessuna

via d'uscita. Tuttavia due cose attraggono la tua attenzione: un'arma e uno strano vaso pieno d'acqua. Scendi giù e ti avvicini all'arma: si tratta di una spada argentata (Danno: 2D-3). Ti avvicini al vaso e lo osservi: contiene dell'acqua estremamente limpida. Se vuoi puoi berla (vai al **363**). Se possiedi l'Abilità *Sicurezza* e vuoi usarla per verificare se quell'acqua sia sicura vai al **191**. Se invece vuoi uscire dalla botola, vai al **331** (in questo caso, se vuoi prendere la spada che hai appena trovato, ricordati di lasciare lì l'arma che già possiedi e prendi nota del codice C4).

26

Avvicinandoti, ti accorgi che di fronte alla porta c'è un'alcova, ma sembra vuota. Sulla serratura della porta c'è la lettera L. Se possiedi la chiave L puoi entrare nella stanza (vai al **195**), altrimenti prosegui per il corridoio e vai al **294**.

27

Se possiedi il codice H6 vai al **450**, altrimenti vai al **18**.

28

Dopo qualche metro arrivi all'altezza del corridoio. Ti volti in entrambe le direzioni: a destra puoi notare due porte e, molto più in fondo, una scala; a sinistra invece riesci a vedere una scala a chiocciola a pochi metri dall'inizio della biforcazione, mentre più in fondo il corridoio svolta a sinistra. Le uniche luci che illuminano l'ambiente sono delle torce sulle pareti del corridoio. Se vuoi, puoi tornare indietro e scendere nuovamente lungo la biforcazione (vai al **33**), altrimenti devi percorrere il corridoio in una delle due direzioni: se vai a destra verso le due porte e verso la scala vai al **294**, se invece procedi a sinistra verso la scala a chiocciola e la curva vai al **334**.

29

Fortunatamente il mostro non riesce a starti dietro, e rinuncia all'inseguimento. Ti volti e lo vedi tornare, pieno di rabbia, nei pressi del cunicolo. Vai al **171**.

30

Se possiedi il codice F5 vai al **376**, altrimenti vai al **448**.

31

Ti avvicini al cadavere. Indossa una tuta nera di pelle, quindi non sembra un prigioniero. Sembra che non abbia nulla di interessante addosso. Se vuoi esaminare il portale vai al **312**, oppure puoi percorrere il corridoio dalla parte della grata (vai al **121**) o verso la curva con la nebbia (vai al **377**).

32

Avvicinandoti al prigioniero, ti accorgi che una parete è in parte crollata. Ti avvicini alla crepa e vedi che oltre il muro c'è un altro ambiente. Purtroppo, il cunicolo che hai scoperto è bloccato qualche metro più avanti da una grata di metallo abbassata, quindi da quella parte non è possibile passare. Se vuoi puoi esaminare il fontanile (vai al **16**), oppure uscire definitivamente dalla stanza (vai al **302**).

33

Arrivato alla curva a gomito vedi un cadavere a terra: indossa una tuta nera, e sembra morto in seguito ad un violento combattimento.

Requisito per perquisirlo: non essere stato colpito dalla *Paura dei cadaveri*. Se possiedi il requisito e vuoi perquisirlo vai al **355**.

Dalla curva in cui ti trovi, vedi che la biforcazione continua a scendere, mentre dall'altro lato sale fino ad arrivare ad un corridoio più grande, illuminato da torce. Se ignori il cadavere e vuoi proseguire, vai al **28** se vuoi salire verso il corridoio principale, oppure vai al **517** se vuoi scendere lungo la biforcazione fino alla fine.

34

Afferri il bordo della saracinesca e cominci a sollevarla. Quando lo spazio è sufficiente per passare, molli la presa ed entri. Ora puoi prendere la chiave: si tratta della chiave F (prendi nota del codice D10). I tuoi occhi si abituano subito alla luce soffusa e al calore di questo nuovo ambiente (guadagni l'Abilità *Adattabilità* e 1 punto di Resistenza), ma dopo averlo esplorato non trovi nessun oggetto interessante. Torni nella stanza: a questo punto non ti resta che esaminare gli stracci (vai al **63**) o uscire definitivamente (vai al **442**).

35

"No, nessuna guardia, ma questo posto è pieno di insidie". Ti resta una sola domanda. Se gli chiedi cosa vogliono vai al **101**. Se gli chiedi se vogliono ucciderti vai al **457**. Se gli chiedi cosa significa S.R.M. vai al **369**.

36

Continuando a camminare lungo la galleria, vedi su una parete un piccolo allarme: sembra molto sofisticato, simile ad un sensore di movimento. Circa dieci metri più avanti, invece, il corridoio svolta leggermente a destra, e nei pressi della curva c'è una piccola stanza con una porta aperta. Se ti avvicini al sensore vai al **177**. Oppure puoi continuare a camminare verso la curva e la stanza (vai al **349**).

37

Inizi a salire verso l'apertura: fortunatamente riesci a trovare buoni appigli sulla parete rocciosa. Mentre ti arrampichi il rumore che hai appena sentito sparisce. Lentamente raggiungi l'apertura ed entri nella stanza. Vai al **131**.

38

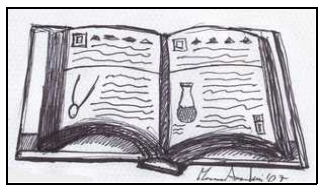
Passi attraverso la crepa del muro, stando attento alla fessura a terra nella quale la catena era destinata a cadere. Da quel che puoi vedere, si tratta di un sistema per aprire un passaggio: l'unico modo per entrare sembra la spaccatura di quel muro, cosa che ti è sembrata possibile solo tramite la catena. Sarebbe l'unico modo per spiegare la presenza di quel disco metallico all'estremità della catena. Ti addentri nel passaggio: stranamente qui non ci sono né i simboli geometrici di prima, né le lettere. Dopo qualche passo ti trovi davanti ad una massiccia porta di ferro. Sulla roccia alla tua sinistra c'è uno strano meccanismo: si tratta di una specie di compasso metallico gigante attaccato alla parete. L'ampio braccio di questo strumento segue una circonferenza incisa nella pietra, lungo la quale sono indicati dei numeri ad intervalli regolari.
Appena sotto questo strano meccanismo noti uno strano codice: 3 9 14 17 21 __. A prima vista, sembra una specie di combinazione. Probabilmente si tratta del meccanismo per aprire la porta. La presenza di questo diabolico congegno ti spaventa non poco: "Qualcuno sta giocando con noi...questa non è una normale prigionia, queste cose in una prigione non avrebbero senso...", pensi pieno di rabbia e disperazione. Se vuoi provare a risolvere la combinazione vai al **382**. Se invece vuoi tornare indietro vai al **305**.

39

Mentre percorri quel punto del corridoio, inciampi improvvisamente in qualcosa e cadi a terra (prendi nota del codice D5). Perdi un'Abilità a tua scelta o, in alternativa, perdi 3 punti di Energia. Purtroppo, a causa della nebbia, non puoi capire se ci siano insidie, ma decidi di avanzare con molta circospezione. Dopo pochi passi ti sei lasciato la nebbia alle spalle. Subito alla tua destra vedi una porta, mentre davanti a te il corridoio continua. A metà del corridoio una cosa però attira la tua attenzione: un immenso portale nero sulla sinistra. Se vuoi entrare nella stanza vai al **500**. Se invece intendi proseguire in direzione del portale vai al **481**.

40

La stanza non sembra contenere nient'altro di interessante, ad eccezione di un'arma in un angolo in fondo: si tratta di un pesante martello di bronzo (Danno: 2D+4). Se vuoi puoi lasciare la tua arma e prenderlo (se lo fai, prendi nota del codice B2 ed acquisisci l'Abilità *Sicurezza*). Non trovi nient'altro, quindi decidi scendere di nuovo nella grotta da cui sei venuto. Vai al **440**.



41

Raggiungi correndo la fine del corridoio e volti a destra per salire sulla scala. Appena ti trovi sui gradini, ti accorgi che la

Guardia si è fermata alla base della scala. A quanto pare sembra non avere intenzione di salire anche lei. Rabbiosa, emette un urlo micidiale amplificato dall'eco della galleria, e poi torna verso la sua alcova. Se vuoi puoi continuare a salire la scala (vai al **308**), oppure scendi di nuovo per controllare dov'è andata la Guardia (vai al **475**).

42

Prosegui lungo il corridoio, fino a che davanti a te, sulla destra, vedi una galleria secondaria. Se vuoi proseguire lungo il corridoio bianco vai al **36**. Se invece vuoi percorrere la galleria secondaria vai al **367**.

43

"Per uscire ti serviranno due chiavi: una la troverai in una grotta, per trovare l'altra invece dovrai risolvere uno dei due enigmi che portano al passaggio segreto. Il cinque…". Dopo queste ultime parole l'uomo muore (Prendi nota del codice E5). Apprezzi l'aiuto che ha tentato di darti, ma non hai capito bene che ruolo abbiano queste persone in questa storia, né cosa vogliano realmente da te. Prendi la pozione rivitalizzante, come indicato da lui: è una pozione che può aumentare la tua Energia di 8 punti. Puoi usarla subito o conservarla per usarla quando ne hai bisogno. Se vuoi esaminare le mensole vai al **135**. Se invece vuoi risalire la scala per tornare al corridoio vai al **162**.

44

Ti avvicini alle mensole. Se possiedi il codice E10 vai al **289**, altrimenti vai al **176**.

45

Se possiedi il codice D3 vai al **358**, altrimenti vai al **503**.

46

"Non ho intenzione di darti nessuna chiave!", rispondi altrettanto seccamente. "Come vuoi. Quando inizierai a morire di sete ne riparleremo", ti risponde lei prima di sparire. Rimani solo nella stanza. Tenti disperatamente di aprire la porta, ma senza riuscirci. Improvvisamente senti un rumore dietro di te, oltre la parete: sembra quasi un terremoto. Cerchi di sentire meglio: qualcosa si sta avvicinando, e dal suono non promette niente di buono. Ti accosti alla parete: il rumore è sempre più vicino. Inizi a sentirti in pericolo. Di colpo la ragazza riappare. "Presto, dobbiamo far presto: sta arrivando", urla con la solita voce metallica, "Dammi la chiave, ti aprirò la porta per salvarti: ti vogliono uccidere!!". In preda al panico, devi decidere in fretta. Se le dai la chiave vai al **441**. Se non gliela dai, vai al **164**.

47

Apri la porta, che si chiude alle tue spalle: ti ritrovi in un piccolo corridoio. Le pareti sono molto umide, e percorrerlo ti mette una grande inquietudine. Il passaggio è molto stretto, quindi devi abbassarti leggermente per proseguire. Dopo qualche metro senti qualcosa dietro al collo; poiché il cunicolo sembra pieno di insetti ed altri animali, probabilmente si tratta di uno di loro. Con un movimento fulmineo, porti le mani dietro al collo per scrollarti di dosso l'animale, e ti accorgi che si tratta di una tarantola velenosa. Impaurito, ti allontani velocemente. Sei stato colpito dall'*Aracnofobia* (ricordati di segnarlo sul foglio del personaggio). Vai al **30**.

48

Dai segni che ha sulle caviglie deduci che l'uomo a terra era incatenato, ma ora la catena sembra scomparsa. Quei simboli sulle pareti e tutte quelle lettere ti fanno sentire inquieto in quanto ne ignori il significato, per cui decidi di esaminare in fretta la stanza. Se vuoi puoi ispezionare il fontanile (vai al **119**), oppure esci dalla stanza e vai al **302**.

49

La creatura stramazza al suolo priva di vita (prendi nota del codice D1). Provi ad ispezionare il cadavere, ma non trovi nessun oggetto utile. Se vuoi puoi tornare nella stanza in cui era incatenata la creatura stessa (vai al **173**) o tornare verso la porta ed uscire (vai al **390**).

50

Il lago si trova esattamente al centro della grotta. Non è molto profondo, nel punto più alto l'acqua dovrebbe arrivarti all'altezza del torace. Mentre ti avvicini, ti sembra di vedere un oggetto in acqua. Se vuoi puoi avvicinarti per vedere di cosa si tratti (vai al **58**), oppure puoi allontanarti, andando verso il l'uscita della grotta (vai al **341**), verso la stanza nella parte alta della caverna (vai al **440**) o verso la piccola nicchia scavata nella roccia (vai al **256**). Se invece vuoi superare il lago ed andare verso la parte più bassa della grotta vai al **215**.

51

(prendi nota del codice A5) Ti avvicini al cadavere; ti chiedi chi o che cosa possa aver ucciso quell'uomo, e soprattutto chi sia. Perché si trova in quella stanza con te? Poiché non hai modo di dare risposta a queste domande, decidi di perquisir-

lo: forse possiede qualche oggetto utile per uscire di lì. La scritta S.R.M. sulla tuta di pelle di quell'uomo ha un effetto inquietante su di te, e moltiplica i tuoi dubbi sulla situazione in cui ti trovi. Nelle tasche non trovi niente, ma osservandolo bene noti la presenza di una cinta particolare con un piccolo contenitore sul lato sinistro: osservi bene il contenitore e ti accorgi che contiene dieci piccole fessure. Non trovando altri oggetti, decidi di indossare quella cinta (ricordati di segnare sul foglio del personaggio questo contenitore con spazio per 10 oggetti, e segna che può contenere solo chiavi). Ti avvicini alla porta, ma ti accorgi che sulla serratura è incisa la lettera H. Improvvisamente ti rendi conto che dal pavimento provengono strani vapori e fiamme. In preda alla disperazione, tenti comunque di aprire la porta, ma senza riuscirci. Vai al **140**.

52

Il pannello è freddo; lo esamini, ma non sembra collegato a nessun meccanismo, quindi decidi di esaminare il resto della stanza. Torna al **180** ed effettua un'altra scelta.

53

Esci velocemente dalla stanza, ed un istante dopo la porta si richiude dietro di te. La telefonata che hai appena ricevuto ti rimbomba ancora nelle orecchie: chi ti avrà chiamato? E perché hanno permesso la tua fuga? Chi c'è dietro a tutto ciò? Non potendo rispondere a queste domande, ti guardi intorno per osservare l'ambiente in cui ti trovi: sei alla fine di un cunicolo, il quale presenta due stanze, una a destra e una a sinistra. La stanza destra si apre proprio davanti a te e ti accorgi che non c'è la porta, quindi potresti entrare. La stanza sinistra è quella dalla quale sei appena uscito. Vicino alle porte c'è

uno strano pannello che emette una luce blu. Hai già visto altre volte questo pannello, ma non riesci a ricordare dove. Ti sembra di rivedere una scena che hai vissuto molto tempo fa, proprio davanti ad un pannello come questo, e la cosa ti mette alquanto a disagio. Come hanno fatto i tuoi carcerieri a ricostruire in questa prigione alcuni aspetti della tua vita trascorsi ormai da anni? Forse ti hanno spiato, ma a che scopo? Il corridoio invece prosegue verso l'alto e presenta una curva a gomito verso destra circa dieci metri più avanti. Se vuoi esplorare la stanza senza porta vai al **356**, se invece vuoi percorrere il corridoio verso la curva a gomito vai al **33**.

54

La stanza risulta essere completamente vuota. Deciso a non perdere altro tempo, torni nel cunicolo e continui a percorrerlo. Vai al **115**.

55

Arrivi alla fine del passaggio e sbuchi nella caverna. Dal punto in cui ti trovi puoi esaminarla nella sua interezza: al centro c'è un lago abbastanza grande, alla tua sinistra la caverna procede in leggera salita e vedi in alto un'apertura nel soffitto che porta ad una piccola stanza; alla tua destra invece, la caverna prosegue in discesa, e noti la presenza di un prigioniero a terra, mentre più in fondo ti sembra di vedere una gabbia. Il resto non riesci a distinguerlo chiaramente, così come non riesci a vedere bene al di là del lago. Se vuoi entrare nuovamente nel passaggio vai al **255**. Altrimenti puoi esaminare la grotta: vai al **104** se vuoi osservare il lago, vai al **440** se vuoi dirigerti in alto verso l'entrata per la stanza in alto, oppure vai al **215** se vuoi dirigerti a destra verso il prigioniero e la gabbia.

56

Continui a camminare. Dopo pochi passi, sulla sinistra, inizia una piccola galleria secondaria. Il corridoio bianco, invece, prosegue fino ad una fessura nel terreno e poi termina con una porta chiusa. Se vuoi proseguire lungo il corridoio vai al **313**, se invece vuoi entrare nella galleria secondaria vai al **367**.

57

Una sagoma scura emerge lentamente dalla fessura misteriosa; indossa un mantello nero, e i suoi diabolici occhi color rosso fuoco sono puntati su di te. Si tratta di una Creatura del buio. Se vuoi fare qualcosa, devi farlo ora, prima che la creatura emerga del tutto e sia pronta ad affrontarti. Se vuoi combattere vai al **383**. Altrimenti puoi fuggire verso la porta (vai al **416**) o lungo il corridoio bianco (vai al **42**).

58

Se possiedi il codice B3 vai al **403**. Se possiedi i codici B3 e B4 vai al **112**. Se non possiedi nessuno di questi due codici vai al **248**.

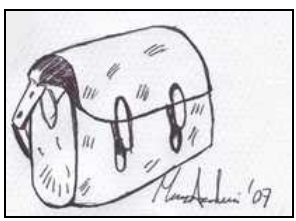
59

Riesci chiaramente a vedere il corridoio nonostante la nebbia. In questo punto il pavimento è molto disastrato. Dai una veloce occhiata a terra e vedi un piccolo involucro. Ti abbassi per raccoglierlo: si tratta di una fiala di liquido viola (prendi nota del codice D4). Se sei stato colpito dall'*Aracnofobia*, puoi berla per guarire. Altrimenti segnala sul foglio del personaggio, per berla al momento opportuno. Quando la bevi, cancellala se l'avevi segnata come oggetto nel foglio del per-

sonaggio. Dopo pochi passi ti lasci la nebbia alle spalle. Il corridoio è avvolto nel più totale silenzio. Subito alla tua sinistra vedi una porta, e sulla serratura riesci a leggere la lettera A. Se possiedi la chiave A, puoi aprire la porta. In questo caso vai al **109**. Se non possiedi la chiave A, oppure non vuoi entrare, allora devi proseguire lungo il corridoio in una delle due direzioni. Da un lato, dopo circa 15 metri, il corridoio sfuma verso il bianco fino a diventare completamente chiaro; dall'altro lato, il corridoio sembra presentare una svolta ed è completamente invaso da una fitta nebbia. Se prosegui verso la parte bianca vai al **45**. Se prosegui nel lato opposto e ti addentri nella nebbia vai al **452**.

60

La stanza è piccola ed abbastanza calda. Appena entri, sulla destra, noti la presenza di un sacco pieno. Nella parete di fronte all'entrata, un grosso masso impedisce di esplorare un altro passaggio. Improvvisamente, da un lato della stanza, una creatura corre furiosamente verso di te: è la stessa creatura di prima, ma ora è libera dalla catena che la bloccava.
Creatura: Energia: 30, Danno: 1D-1, Protezione: 0, Combattività: 7, Resistenza: 6.
Se la uccidi vai al **509**. Altrimenti puoi fuggire verso il bivio che porta al pozzo (vai al **471**).



61

Arrivi nei pressi del baratro: un vento gelido proviene dal basso. Non essendoci più nulla di interessante, decidi di tornare indietro e proseguire verso la stanza (vai al **173**) o verso la porta (vai al **390**).

62

"Siete in 10 prigionieri". Ti resta una sola domanda. Se gli chiedi cosa vogliono vai al **101**. Se gli chiedi se vogliono ucciderti vai al **457**. Se gli chiedi cosa significhi S.R.M. vai al **369**.

63

Se possiedi il codice D8 vai al **223**, altrimenti vai al **283**.

64

Se possiedi il codice E5 vai al **222**, altrimenti vai al **298**.

65

Afferri saldamente la leva e la ruoti in senso orario. Purtroppo non esce niente, quindi decidi di uscire dalla stanza. Vai al **302**.

66

(prendi nota del codice E1) Ti abitui lentamente alla luce soffusa delle candele (guadagni l'Abilità *Luce*).
Il foglio sembra abbastanza vecchio, ed inizi a leggerlo:
"...decido quindi di stipulare un contratto con il gruppo Jakob per la realizzazione del progetto. L'S.R.M. ci consentirà di

impadronirci del sistema, dopodiché gli altri gruppi non potranno più ostacolarci". Poco più sotto, scritta a penna, vedi un'altra frase: "I dieci interessati saranno sottoposti ad un trattamento speciale: una prigione con possibilità di uscita, naturalmente sotto stretto controllo, in modo da poter recuperare ciò che ci spetta. Difficoltà: 1) controllare la protezione degli individui; 2) interferire con gli inserimenti degli antagonisti; 3) evitare percorsi ciechi. I dieci interessati saranno aiutati fino all'arrivo di uno di loro nella "stanza terminale", e...".
La frase si interrompe così. Aver letto queste parole, anche se non ne hai compreso il reale significato, ti fa gelare il sangue. A quanto pare, questo è proprio un vero e proprio esperimento. Ma non riesci ancora a capire cosa vogliano da te. E inoltre, perché lasciare questo foglio in questa stanza, alla tua portata? Perché i tuoi carcerieri insistono a parlare di aiuti ai prigionieri? Di cosa hanno bisogno? Come è stato possibile organizzare un simile piano diabolico solo per ottenere qualche oggetto? E cosa significano le parole S.R.M. e stanza terminale? Questi interrogativi ti impediscono di ragionare razionalmente. Lasci lì il foglio e decidi di muoverti. Se vuoi esaminare la fessura vai al **516**. Se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **218**.

67

Ti addentri nella piccola diramazione. Poiché il passaggio è davvero molto stretto, sei costretto a strisciare. Dopo pochi metri arrivi in una stanza angusta, all'interno della quale avverti un terribile senso di claustrofobia. Poiché nella stanza non sembra esserci nulla di interessante, torni indietro ed esci strisciando dalla piccola galleria; ora ti trovi nuovamente nel passaggio di prima. Voltandoti a destra vedi una piccola porta con l'arco inciso nella roccia; voltandoti a sinistra vedi in

lontananza una grande grotta. Se vuoi andare verso la porta vai al **325**, se vuoi dirigerti verso la grotta vai al **55**.

68

Continui a camminare, ma dopo circa sette-otto metri ti accorgi della presenza di due orribili bestie: sono due Lupi selvatici, incatenati al muro. Il loro aspetto è estremamente feroce, e la forza con cui tirano le catene che li tengono bloccati è preoccupante. Avanzi per qualche altro passo, ma improvvisamente i due lupi rompono le catene e si precipitano contro di te, spinti dalla fame.
Lupi selvatici: Energia: 6 e 6, Danno: 1D-2, Protezione: 0, Combattività: 3, Resistenza: 4.
Poiché i Lupi sono molto veloci, non puoi fuggire. Nel combattimento multiplo devi lottare contemporaneamente contro ciascun Lupo; ogni volta che infliggi un Danno, devi scegliere a quale dei due Lupi procurare il Danno stesso, mentre invece loro ti colpiscono entrambi. Se vinci vai al **485**.

69

Se possiedi il codice H1 vai al **258**, altrimenti vai al **145**.

70

Cerchi di arrivare alla fessura utilizzando le protuberanze della parete, ma al suo interno non trovi niente. Esamini la porta: la serratura contiene le lettere B e D. Se possiedi entrambe le chiavi puoi entrare: in questo caso vai al **261**. Altrimenti puoi percorrere il corridoio fino a tornare nel corridoio bianco da cui sei venuto: in questo caso vai al **204**.

71

Ti volti per scappare, ma senti un dolore incredibile alla schiena. Speri di avere la forza di voltarti e reagire in qualche modo, ma il colpo che hai subito ti ha ucciso quasi all'istante. La tua avventura finisce qui.

72

(prendi nota del codice F4) Accetti di rinunciare ad esplorare la stanza per entrare nel passaggio segreto. Tishen scompare improvvisamente, e in un angolo della stanza si apre una botola. Seppur diffidente, ti dirigi verso l'apertura: al suo interno, una scala a pioli ti porta verso il basso di qualche metro, dopodiché vedi un corridoio sotterraneo. Scendi lentamente, e la botola si richiude sopra la tua testa: ormai non puoi più tornare indietro. Arrivato al corridoio sotterraneo, inizi a percorrerlo: è un cunicolo buio, illuminato solo da piccole candele spettrali. Il corridoio prosegue in discesa per una ventina di metri, dopodiché sbuca in una stanza rettangolare abbastanza grande: si tratta di un'armeria. Su un tavolo, vedi vari oggetti utili:

1) una boccetta di liquido ricostituente, in grado di far guadagnare 1 punto di Resistenza
2) una boccetta di Elisir della vita
3) uno zaino (capienza di sette oggetti).

Puoi prendere quello che vuoi, sempre che tu abbia spazio (ricordati che se vuoi prendere lo zaino, devi abbandonare l'eventuale zaino che già possiedi). Su una parete della stanza, invece, trovi una serie di armi:

- quattro spade (Danno: 2D),
- una spada dorata (Danno: 3D. Se la prendi perdi di 2 punti di Combattività; anche se perdi la spada questi punti non verranno recuperati);
- un'ascia dorata (Danno: 4D. Se la prendi, perdi 2 punti di

Combattività e 2 Abilità a tua scelta; anche se perdi l'ascia questi punti non verranno recuperati);
- una mazza chiodata (Danno: 4D+3. Se la prendi perdi 2 punti di Combattività, 2 punti di Intelligenza e 3 Abilità a tua scelta; anche se perdi la mazza questi punti non verranno recuperati);
- un coltello magico (Danno: 5D. Dopo aver colpito il nemico una volta, il coltello scompare per sempre).
Guadagni inoltre 1 punto di Intelligenza. Dopo aver effettuato tutte le modifiche al foglio del personaggio, attraversi tutta la stanza ed entri in un altro cunicolo; percorsi vari metri, ti accorgi che il tunnel sbuca in un'altra stanza molto più piccola della precedente. Non avendo altra scelta, entri nella stanza. Vai al **426**.

73

L'acqua è potabile. Puoi decidere se berla (vai al **430**) o no (vai al **302**).

74

Riesci a liberarti della ragnatela prima di inciampare (prendi nota del codice E8). Sei però stato colpito dall'*Aracnofobia* (ricordati di segnarla nel foglio del personaggio). La stanza è abbastanza piccola e decisamente fredda. Sulla destra, in alto, vedi una grande mensola: potrebbe sicuramente esserci qualcosa. In fondo alla stanza, sulla destra, vedi un'arma dorata: si tratta di una preziosa sciabola. Sulla sinistra, a terra, intravedi invece un piccolo oggetto luccicante: sembra si tratti di una chiave. Ti muovi per esplorare meglio la stanza, quando senti la voce di una ragazza. Se hai già incontrato Tishen vai al **291**, altrimenti vai al **408**.

75

Inizi a scendere la scala a chiocciola. Arrivato in fondo, ti trovi in una piccola stanza, simile ad un magazzino abbandonato, ma appena entri ti trovi di fronte ad uno spettacolo macabro: una strana creatura sta combattendo contro un uomo ferito a morte da due frecce, che indossa una tuta nera completamente sporca di sangue. Appena la creatura ti vede, emette un grido assordante e poi si precipita verso di te. Non puoi fuggire, perché la creatura potrebbe ferirti a morte mentre sali la scala, quindi decidi di combattere.
Creatura del buio: Energia: 12, Danno: 1D+1, Protezione: 0, Combattività: 2, Resistenza: 4.
Ricordati che si tratta di una Creatura del buio, quindi se subisci da lei un Danno di 10 o più punti di Energia sarai colpito dalla *Paura del buio*. Se vinci vai al **284**.

76

Con un rapido movimento riesci a colpire uno dei tentacoli: senti un grido di dolore oltre la parete, e la creatura inizia a ritirare i suoi tentacoli, che spariscono lentamente. Tenendoti lontano dalla parete, devi decidere cosa fare: se vuoi esaminare gli stracci vai al **63**, se vuoi osservare la saracinesca vai all'**87**, se invece vuoi uscire definitivamente dalla stanza vai al **442**.

77

Apri il sacco, ma oltre ad un mucchio di paglia non contiene nulla di interessante. Se vuoi avvicinarti al masso vai al **93**. Se invece vuoi tornare verso il bivio con il pozzo vai al **7**.

78

Se hai già esaminato tutta la stanza vai al **309**. Altrimenti puoi avvicinarti all'uomo (vai al **454**), esplorare le mensole (vai al **155**) o esaminare la botola (vai al **227**).

79

Apri la porta, che si chiude alle tue spalle. Ti trovi in un corridoio con le pareti bianche, che sembra proseguire in leggera discesa. Facendo un rapido ragionamento, ti chiedi quanto possa essere grande questa prigione, ma forse quello che hai visto è ancora niente. Il corridoio, dopo diversi metri, presenta una piccola galleria secondaria, mentre più in fondo, all'altezza di una leggera curva, vedi un'altra stanza. Oltre la stanza, il corridoio sembra diventare sempre più buio. Con passo spedito ma silenzioso, inizi a percorrerlo. Vai al **313**.

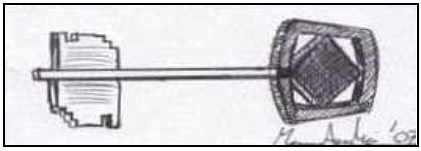
80

Prendi un po' d'acqua in mano e la bevi. Sembra buona, ha un ottimo sapore. Dopo aver bevuto a sufficienza ti senti decisamente meglio; hai appena guadagnato 1 punto di Abilità *Forza* e 1 punto di Intelligenza. Piano piano l'acqua sembra esaurirsi, fino a finire completamente. Provi a muovere di nuovo la leva, ma non succede più niente (prendi nota del codice A4). Se vuoi perquisire il cadavere vai al **437**, se vuoi esaminare la catena che tiene bloccato il prigioniero vai al **402**, se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **302**.

81

Il silenzio ti rimbomba nelle orecchie. Sei quindi perso in una prigione sotterranea, senza sapere chi ti ci abbia portato, né perché, e senza ricordare bene chi sei. Immerso in mille dub-

bi sul perché ti trovi lì, ti dirigi istintivamente verso l'unica uscita possibile, ma ti accorgi con disperazione che la porta è chiusa. La certezza che nessuno verrà a salvarti ti assale, quindi devi contare solo sulle tue forse per uscire (prendi nota di questo paragrafo, perché alcune delle scelte qui di seguito non ti porteranno indietro). Se provi ad urlare per vedere se qualcuno dei tuoi carcerieri può sentirti, vai al **386**. Se provi ad ispezionare meglio il cadavere vai al **249**. Se invece vuoi esaminare l'aggeggio che hai in tasca vai al **247**.



82

Leggi nuovamente la sequenza numerica:
3 9 14 17 21 __.
A prima vista sembra che la soluzione sia trovare l'ultimo numero della sequenza e spostare su di esso la punta di quel macchinario meccanico. Inizi a concentrarti per riuscire a trovare l'ultimo numero. Dopo aver deciso quale numero mettere alla fine della sequenza, vai al paragrafo corrispondente. Se il paragrafo da te trovato presenta una descrizione congruente a quanto descritto finora, allora prosegui l'avventura da lì: in caso contrario significa che il paragrafo non è corretto e, dopo essere tornato qui, vai al **196**.

83

La stanza è estremamente umida, scavata nella roccia e di forma rettangolare. Ti guardi bene in giro ma non c'è nessu-

no, e non riesci a spiegarti l'origine del rumore che hai sentito poco prima. Ti accorgi di sentire freddo: nella stanza penetra un vento gelido da una fessura in una parete. Ti avvicini alla fenditura, e ti accorgi che lì la roccia è molto friabile. Se vuoi, puoi colpire la roccia in quel punto per vedere se riesci ad aprire una crepa.
Requisito per colpire la roccia: possedere un'arma.
Se possiedi il requisito vai al **266**. Altrimenti puoi esaminare il resto della stanza (vai al **476**) o uscire tornando nella grotta da cui sei venuto (vai al **440**).

84

Ti avvicini al sensore: si tratta di un apparecchio in grado di captare i movimenti. Probabilmente è anche munito di una telecamera per controllare il corridoio. Forse i tuoi carcerieri vogliono osservare come te la cavi. Improvvisamente però il pavimento sembra cedere proprio nel punto in cui ti trovi tu, facendoti inciampare a terra. Nonostante la caduta non ti abbia ferito, rimani qualche secondo a terra stordito (perdi un'Abilità a tua scelta). Ti rialzi indenne, ma dolorante, e pieno di rabbia colpisci il sensore, distruggendolo (prendi nota del codice B10). Osservando il pavimento e la voragine che si è appena aperta, ti accorgi che in fondo c'è lo scheletro di un uomo, accanto al quale ci sono uno zaino ed un'arma. Fortunatamente, per avvicinarti non devi toccare lo scheletro. Se vuoi prenderli vai al **472**. Se invece vuoi continuare a camminare, vai al **349** per avvicinarti alla curva e alla stanza con la porta aperta, oppure vai al **56** per dirigerti verso la piccola galleria secondaria.

85

Il masso è estremamente pesante e non sarà semplice spostarlo. La creatura intrappolata, nel frattempo, sembra non tolle-

rare la tua presenza ed inizia ad agitarsi. Mentre cerchi di valutare il metodo migliore per spostare la pesante pietra, la creatura spezza la catena e si lancia contro di te con un urlo disumano (prendi nota del codice C9). Nonostante sia disarmata, sembra comunque molto pericolosa.
Creatura: Energia: 30, Danno: 1D-1, Protezione: 0, Combattività: 7, Resistenza: 6.
Se hai Protezione pari a 6 o superiore, perdi 2 punti di Energia addizionali ogni volta che la creatura ti colpisce, a causa della difficoltà di movimento.
Se la uccidi vai al **509**. Altrimenti puoi fuggire verso il bivio che porta al pozzo (vai al **471**).

86

"Noi non siamo né amici né nemici, i veri nemici sono altri". Ti rimane solo una domanda. Se le chiedi chi siano i veri nemici vai al **352**. Se le chiedi invece chi siano loro vai al **217**. Se le chiedi che ruolo abbia lei in tutto ciò vai al **229**.

87

Se possiedi il codice D10 vai al **346**. Se possiedi il codice D9 ma non il codice D10 vai al **507**. Se non possiedi nessuno dei due codici vai al **163**.

88

Se possiedi il codice A10 vai al **496**, altrimenti vai al **193**.

89

Poiché non possiedi la chiave B devi necessariamente tornare indietro. Il corridoio prosegue in leggera salita e la prima

cosa che vedi è un immenso portale sulla destra, esattamente al centro del corridoio. Di fronte al portale c'è una sagoma a terra: si tratta di un cadavere. Qualche metro dopo il portale c'è una stanza sulla sinistra, e dopo di essa il corridoio è invaso da una fitta nebbia che ti impedisce di vedere oltre. Arrivato nei pressi del portale, puoi decidere di esaminarlo (vai al **312**), oppure puoi esaminare il cadavere (requisito per effettuare questa azione: non essere stato colpito dalla *Paura dei cadaveri*. Se possiedi il requisito e vuoi perquisirlo vai al **175**). In alternativa, puoi continuare a percorrere il corridoio in direzione della nebbia (vai al **377**).

90

Ti trovi esattamente nel punto più basso della caverna. In questo punto l'unica cosa interessante è un baule di legno, ma è chiuso con un lucchetto sul quale è incisa la lettera C. Se possiedi la chiave C puoi aprirlo (vai al **184**). Se non hai la chiave, o non vuoi aprirlo, devi decidere da che parte andare: il lago è abbastanza torbido, quindi non ti sembra una buona soluzione passare da quella parte. Ti guardi intorno: da un lato vedi una sagoma e, poco più avanti, una gabbia; dall'altro lato vedi una porta grigia e, diversi metri dopo, una piccola nicchia. Se vuoi andare verso la sagoma e la gabbia vai al **27**, se vuoi andare verso la porta e la nicchia vai al **337**.

91

Il cadavere è morto da diverse ore ed è totalmente carbonizzato. La vista di uno spettacolo così atroce aumenta il tuo senso di angoscia (sei stato colpito dalla *Paura dei cadaveri*). Addosso al cadavere trovi comunque un coltello (Danno: 1D+2; se vuoi puoi prenderlo, ma ricordati di lasciare qui la tua arma se lo fai. Se scegli di tenere il coltello, prendi nota

del codice G5). Vai al **28** se vuoi salire verso il corridoio principale, oppure vai al **517** se vuoi scendere lungo la biforcazione fino alla fine.

92

Sali la scala ed arrivi al piano superiore. Se possiedi il codice H2 vai al **181**, altrimenti vai al **146**.

93

Ti avvicini al masso.
Requisito per spostarlo: possedere almeno 1 punto di Abilità *Forza*.
Se possiedi il requisito vai al **102**. Altrimenti puoi controllare il sacco (vai al **453**) o tornare verso il bivio che porta al pozzo (vai al **7**).

94

Il pannello è abbastanza caldo, ma quando inizi ad esaminarlo meglio per verificarne l'utilità diventa estremamente bollente. Allontani subito la mano, ma hai subito una grave scottatura: ti sembra quasi che il tuo braccio vada a fuoco e il dolore non accenna a passare (perdi un'Abilità a tua scelta). Se ti avvicini al meccanismo vai al **317**, se ti dirigi verso la chiave e l'armatura vai al **236**. Se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **504**.

95

Entri nella stanza, ma vedi che è completamente vuota. Stai per uscire, quando una creatura si materializza davanti alla porta: si tratta di una Creatura del buio. Con un ghigno male-

fico ti osserva, quasi per sottolineare il fatto che l'uscita ora è bloccata. Per passare dovrai ucciderla.
Creatura del buio: Energia: 14, Danno 1D, Protezione: 0, Combattività: 3, Resistenza: 5.
Se questa creatura ti infligge un Danno superiore a 10 punti di Energia in tutto il combattimento vieni colpito dalla *Paura del buio*. Se vinci vai al **411**.

96

La stanza non sembra contenere altri oggetti, quindi decidi scendere di nuovo nella grotta da cui sei venuto. Vai al **440**.

97

La stanza è abbastanza grande: sulla sinistra, vedi una specie di saracinesca quasi del tutto abbassata; sulla destra, un mucchio di stracci giace accatastato a terra. Di fronte a te la parete è completamente spoglia. Una cosa però attira la tua attenzione: sulla parete destra, a circa un metro di altezza, c'è una fessura chiusa con una grata. La fessura è in realtà troppo piccola per passarci attraverso, ma ti rivela un nuovo ambiente oltre di essa: una misteriosa stanza completamente verde, apparentemente senza altre uscite. Ti avvicini: al suo interno, illuminata da una luce soffusa, riesci a vedere chiaramente a terra una chiave. Purtroppo però non sembra esserci modo per accedervi. Puoi esaminare gli stracci (vai al **63**), osservare la saracinesca (vai all'**87**) o uscire definitivamente dalla stanza (vai al **442**).

98

Ti avvicini al fontanile; è fatto di pietra e per quel che puoi vedere è molto antico. Al centro c'è una fessura, e poco più in

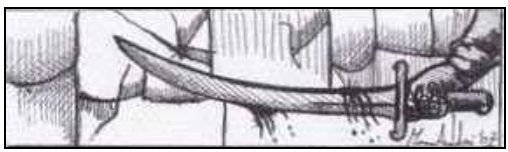
alto una specie di leva. Pensi che forse potrebbe funzionare ancora, ma non puoi esserne sicuro finché non muovi la leva. Se vuoi provare a tirare la leva del fontanile vai al **16**, se invece preferisci perquisire il prigioniero ormai morto vai al **303**.

99

Il silenzio ti rimbomba nelle orecchie. Sei quindi perso in una prigione sotterranea, senza sapere chi ti ci abbia portato, né perché, e senza ricordare bene chi sei. Immerso in mille dubbi sul perché ti trovi lì, ti dirigi istintivamente verso l'unica uscita possibile, ma ti accorgi con disperazione che la porta è chiusa. La certezza che nessuno verrà a salvarti ti assale, quindi devi contare solo sulle tue forse per uscire. (Prendi nota di questo paragrafo, perché alcune delle scelte qui di seguito non ti porteranno indietro). Se provi ad urlare per vedere se qualcuno dei tuoi carcerieri può sentirti, vai al **386**. Se provi ad ispezionare meglio il cadavere vai al **404**. Se invece vuoi esaminare l'aggeggio che hai in tasca vai al **247**.

100

Purtroppo non hai modo per alzare la saracinesca, e torni nella stanza. Se vuoi esaminare gli stracci vai al **63**, altrimenti esci dalla stanza (vai al **442**).



101

"Non posso dirtelo, ma so che faranno di tutto per togliertelo". Ti accorgi che non hai potuto chiarire nessuno dei tuoi dubbi, anzi, forse i tuoi dubbi sono maggiori di prima. Torna al paragrafo in cui ti trovavi e continua a leggere da lì.

102

Sposti lentamente il masso, liberando il passaggio che prima era bloccato (prendi nota del codice C10). Davanti a te si apre un cunicolo molto breve, alla fine del quale, a circa due metri e mezzo di altezza, intravedi una fessura. Con uno sforzo, sali sulla parete fino ad arrivare alla fessura (guadagni l'Abilità *Arrampicata*), al cui interno trovi una chiave. La guardi con attenzione: su un lato c'è la lettera G (prendi nota sul foglio del personaggio della Chiave G). Se vuoi puoi controllare il sacco (vai al **518**), altrimenti non ti resta che tornare indietro fino al bivio che porta al pozzo (vai al **7**).

103

Bevi il liquido verde, ed improvvisamente ti senti più vigoroso: guadagni 10 punti di Energia. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

104

Se possiedi il codice A5, vai al **197**. Se possiedi il codice B5 vai al **50**. Se possiedi entrambi i codici A5 e B5 vai al **117**. Se non possiedi nessuno di questi codici vai al **50**.

105

La stanza sembra eccessivamente calda; se possiedi l'Abilità *Adattabilità* puoi entrare (vai al **142**). Se non possiedi questa Abilità, o se non vuoi entrare, vai al **115**.

106

Ti guardi intorno: sembra che in quella stanza si sia svolto da poco un combattimento. Le pareti e il pavimento presentano evidenti tracce di sangue, e in un angolo della stanza un uomo giace a terra privo di conoscenza. Accanto all'uomo, noti una botola di legno. Dall'altra parte della stanza, ci sono delle vecchie mensole, mentre di fronte all'entrata c'è uno strano meccanismo. Se ti avvicini all'uomo vai al **454**. Se vuoi esaminare la botola vai al **227**. Se vuoi esplorare le mensole vai al **155**. Se invece vuoi avvicinarti al meccanismo vai **335**.

107

La stanza è piuttosto grande: sulla sinistra vedi una specie di saracinesca quasi del tutto abbassata; sulla destra, un mucchio di stracci giace accatastato a terra. Di fronte a te la parete è completamente spoglia. Una cosa però attira la tua attenzione: sulla parete destra, a circa un metro di altezza, c'è una fessura chiusa con una grata. La fessura è in realtà troppo piccola per passarci attraverso, ma ti rivela un nuovo ambiente oltre di essa: una misteriosa stanza completamente verde, apparentemente senza altre uscite. Ti avvicini: al suo interno, illuminata da una luce soffusa, riesci a vedere chiaramente a terra una chiave. Purtroppo però non sembra esserci modo per accedervi. Improvvisamente senti un movimento alle tue spalle: non hai neanche il tempo di girarti, che una forza incredibile ti alza da terra. In preda al panico, ti volti e vedi che

della parete di fronte all'entrata sbucano dei tentacoli minacciosi, che ti sbattono contro la parete.
Se possiedi almeno 1 punto di Abilità *Forza* vai al **333**, altrimenti vai al **245**.

108

Tishen ti guarda e ti dice che hai a disposizione soltanto tre domande per lei. Devi scegliere attentamente, anche se vorresti risposta a mille quesiti. Se le chiedi che posto è questo vai al **414**. Se le chiedi come si esce vai al **6**. Se le chiedi chi ti ha messo qui vai al **489**.

109

Entri nella stanza e la porta si chiude alle tue spalle. Se hai il codice A5 vai al **413**, altrimenti vai al **189**.

110

Afferri saldamente la leva del fontanile ed inizi a ruotarla in senso orario. Con estremo stupore, noti che il fontanile è ancora perfettamente funzionante, in quanto ne esce un'acqua fresca e limpida. Assetato, ti avvicini istintivamente per bere, ma sei subito assalito dall'ennesimo terribile dubbio: quell'acqua sarà potabile? Se vuoi puoi berne un sorso (vai al **161**), altrimenti puoi andare a perquisire il prigioniero morto (vai al **303**). Se possiedi l'Abilità *Sicurezza* puoi utilizzarla per vedere se puoi fidarti a bere o meno; in questo caso vai al **379**.

111

Se possiedi il codice D4 vai al **488**, altrimenti vai al **432**.

112

Ti avvicini all'oggetto, ma ti accorgi troppo tardi che si tratta di un Kitran. Senti un dolore lancinante al braccio ed istintivamente ti allontani dal lago. Purtroppo i Kitran sono pesci estremamente famelici, in grado anche di paralizzare le loro vittime in caso di morsi profondi. Fortunatamente il morso non è eccessivamente profondo, tuttavia hai acquisito l'*Idrofobia* (ricordati di segnarlo sul foglio del personaggio). Dolorante, devi decidere da che parte andare: se vuoi puoi arrampicarti sulla parete per esaminare la stanza in alto vai al **267**, se vuoi recarti verso l'uscita della grotta vai al **341**, se vuoi avvicinarti alla nicchia vai al **171**. Se invece vuoi esplorare la parte bassa della caverna vai al **215**.

113

Entri nella stanza, ma vedi che è completamente vuota. La esplori per qualche istante, ma poi non trovi più nulla di interessante, quindi decidi di uscire. Una volta tornato nella grotta, devi decidere da che parte andare: se vai a destra verso la nicchia vai al **171**, se invece ti dirigi a sinistra verso il baule e la gabbia via al **90**.

114

Il meccanismo è composto da una strana pulsantiera digitale, con numeri dallo 0 al 9. Accanto c'è un pulsante rosso più grande, mentre su una placca metallica ci sono dei numeri in sequenza. Provi a digitare qualche numero, ma ti accorgi che il meccanismo è bloccato, quindi non utilizzabile.
Se ti avvicini al meccanismo vai al **317**, se ti dirigi verso la chiave e l'armatura vai al **236**, se vuoi avvicinarti al pannello e toccarlo vai al **484**. Se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **504**.

115

Dopo pochi passi, una fiammata ti fa sussultare. Fai qualche passo indietro: osservando meglio, vedi che la fiamma proviene da un foro nella parete. Se vuoi tornare indietro verso la stanza rotonda vai al **105**. Se invece vuoi continuare il cunicolo, tira 2 dadi, ed aggiungi 1 al totale ottenuto per ogni punto di Abilità *Agilità* che possiedi. Se ottieni un punteggio pari a 8 o superiore passi senza conseguenze; se invece ottieni un punteggio pari a 6 o inferiore, la fiamma ti colpisce e, oltre a perdere 2 punti di Energia, sei colpito dalla *Pirofobia*. Dopo aver superato la fiamma, il cunicolo scende visibilmente verso il basso fino a sbucare in una nuova stanza. Vai al **426**.

116

Il Boa fugge attraverso una fessura nella roccia; hai acquisito 1 punto di Abilità *Agilità*. Ora puoi esplorare la stanza. Guardandoti intorno non vedi nulla di interessante, a parte un piccolo baule. Lo apri e ti accorgi che contiene del cibo: forse apparteneva ad una delle Guardie ormai morte. Assaggi qualcosa e guadagni 5 punti di Energia. Vorresti uscire, ma un'enorme pietra attira la tua attenzione: sembra proprio che dietro di essa ci sia un altro passaggio, e se riuscissi a spostarla potresti esaminarlo.
Requisito per spostare la pietra: Abilità *Forza* pari o superiore a 3.
Se possiedi il requisito vai al **465**, altrimenti non ti resta che uscire dalla stanza (vai al **374**).

117

Il lago si trova esattamente al centro della grotta. Non è molto profondo, nel punto più alto l'acqua dovrebbe arrivarti al-

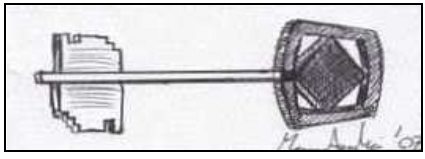
l'altezza del torace. Mentre ti avvicini, ti sembra di vedere un oggetto in acqua. Se vuoi puoi avvicinarti per vedere di cosa si tratti (vai al **58**). In caso contrario puoi allontanarti, andando verso l'uscita della grotta (vai al **341**), verso la stanza nella parte alta della caverna (vai al **440**) o verso la piccola nicchia scavata nella roccia (vai al **256**). Se invece vuoi superare il lago ed andare nella parte più bassa della grotta vai al **215**.

118

Se possiedi il codice E6 vai al **467**, altrimenti vai al **493**.

119

Ti avvicini al fontanile; è fatto di pietra e per quel che puoi vedere è molto antico. Al centro c'è una fessura, e poco più in alto una specie di leva. Pensi che forse potrebbe funzionare ancora, ma non puoi esserne sicuro finché non muovi la leva. Se vuoi provare a tirare la leva del fontanile vai al **468**, se invece preferisci uscire definitivamente dalla stanza vai al **302**.



120

Il silenzio ti rimbomba nelle orecchie. Sei quindi perso in una prigione sotterranea, senza sapere chi ti ci abbia portato, né perché, e senza ricordare bene chi sei. Immerso in mille dubbi sul perché ti trovi lì, ti dirigi istintivamente verso l'unica

uscita possibile, ma ti accorgi con disperazione che la porta è chiusa (prendi nota del codice H7). La certezza che nessuno verrà a salvarti ti assale, quindi devi contare solo sulle tue forse per uscire. (Prendi nota di questo paragrafo, perché alcune delle scelte qui di seguito non ti porteranno indietro). Se provi ad urlare per vedere se qualcuno dei tuoi carcerieri può sentirti, vai al **386**. Se provi ad ispezionare meglio il cadavere vai al **364**. Se invece vuoi esaminare l'aggeggio che hai in tasca vai al **247**.

121

Arrivi nei pressi della grata. Effettivamente è chiusa, quindi non puoi continuare a percorrere il corridoio. Sulla serratura vedi incisa la lettera B. Se possiedi la chiave B potresti aprirla e proseguire; in questo caso vai al **431**. Altrimenti devi tornare indietro (vai all'**89**).

122

Se possiedi il codice F1 vai al **232**, altrimenti vai al **288**.

123

Dopo pochi passi senti un rumore provenire dal pavimento, ma prima che tu possa capire una botola si apre sotto i tuoi piedi e tu precipiti all'interno di un piccolo ambiente. Fortunatamente sei precipitato solo per un paio di metri, quindi non hai subito danni fisici. "Sei qui per uccidermi, vero?", senti improvvisamente dire, "Ma non mi farò ammazzare da voi". Colto alla sprovvista dalla caduta e dalla voce misteriosa, riesci ad intravedere nella penombra una sagoma che si muove verso di te. Quando ti è più vicino, riconosci la casacca: si tratta di un prigioniero come te, sulla sua veste ha il nu-

mero 2. Cerchi di rassicurarlo: "Fermati, sono prigioniero anch'io, no voglio farti del male...". L'uomo però non sembra avere intenzione di fermarsi e si lancia contro di te per attaccarti.
Prigioniero: Energia: 10, Danno: 1D-3, Protezione: 0, Combattività: 2, Resistenza: 3.
Non puoi fuggire. Se vinci vai al **321**.

124

Il silenzio ti rimbomba nelle orecchie. Sei quindi perso in una prigione sotterranea, senza sapere chi ti ci abbia portato, né perché, e senza ricordare bene chi sei. Immerso in mille dubbi sul perché ti trovi li, ti dirigi istintivamente verso l'unica uscita possibile, ma ti accorgi con disperazione che la porta è chiusa. La certezza che nessuno verrà a salvarti ti assale, quindi devi contare solo sulle tue forse per uscire. (Prendi nota di questo paragrafo, perché alcune delle scelte qui di seguito non ti porteranno indietro). Se provi ad urlare per vedere se qualcuno dei tuoi carcerieri può sentirti, vai al **386**. Se provi ad ispezionare meglio il cadavere vai al **435**. Se invece vuoi esaminare l'aggeggio che hai in tasca vai al **247**.

125

La stanza è piccola e piuttosto calda. Appena entri, sulla destra, noti la presenza di un sacco pieno. Nella parete di fronte all'entrata, un grosso masso impedisce di esplorare un altro passaggio. Se vuoi esaminare il sacco vai al **453**. Se vuoi avvicinarti al masso vai al **93**. Se invece vuoi tornare verso il bivio con il pozzo vai al **7**.

126

Ti avvicini alle mensole, nella speranza di trovare qualche oggetto interessante; purtroppo non c'è niente di particolarmente utile, tranne un paio di guanti di pelle. Decidi di indossarli comunque (prendi nota del codice C2; ricordati che i guanti non occupano posti nello zaino in quanto li indossi direttamente). Aggiungi 1 al tuo punteggio di Combattività. Se ti avvicini all'uomo vai al **454**. Se vuoi esaminare la botola vai al **227**. Se vuoi avvicinarti al meccanismo vai al **335**. Se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **309**.

127

Corri velocemente verso la stanza nella parte alta della grotta; la creatura è ancora alle tue spalle. Requisito per salire verso la stanza: possedere l'Abilità *Arrampicata*.
Se possiedi questa Abilità vai al **37**. Altrimenti puoi voltarti per combattere (vai al **388**) o continuare a fuggire dirigendoti verso la nicchia (vai al **395**).

128

L'uomo, estremamente denutrito, è in fin di vita. In quelle condizioni non riesce a parlare, o almeno non per molto. Se hai una razione di cibo o una pozione rivitalizzante puoi darla a lui, sperando che si riprenda. In questo caso vai al **327** (ricordati di cancellare una razione dal foglio del personaggio). Se non vuoi dargli cibo o pozioni, o non ne hai, puoi esaminare il meccanismo della catena (vai al **306**) o avvicinarti al fontanile (vai al **194**).

129

Esci velocemente dalla stanza, ed un istante dopo la porta si richiude dietro di te. La telefonata che hai appena ricevuto ti

rimbomba ancora nelle orecchie: chi ti avrà chiamato? E perché hanno permesso la tua fuga? Chi c'è dietro a tutto ciò? Non potendo rispondere a queste domande, ti guardi intorno per osservare l'ambiente in cui ti trovi: ora sei al centro di un lungo corridoio scavato nella pietra, illuminato da una lunga serie di torce. Sul lato sinistro, il corridoio sembra interrompersi dopo circa venti metri, ma noti la presenza di una scalinata a destra. Sul lato destro, invece, riesci ad intravedere una biforcazione, mentre più in fondo, dopo una piccola scala a chiocciola, una curva verso sinistra ti impedisce di vedere oltre. Se ti dirigi a sinistra, verso la scalinata, vai al **167**. Se invece vai a destra, verso la biforcazione, vai al **295**.

130

L'acqua è potabile. Se vuoi berla vai al **300**, oppure esci dalla stanza (vai al **302**).

131

Se possiedi il codice B1 vai al **400**, altrimenti vai all'**83**.

132

Ti avvicini nuovamente all'alcova. Se vuoi avvicinarti alla Guardia, vai al **336** se possiedi il codice A8, oppure vai all'**1** se non lo possiedi. In alternativa, puoi esaminare la porta (vai al **387**) o proseguire lungo il corridoio (vai al **294**).

133

Osservi di nuovo i simboli sulla parete:
GQJ
CPB
_ _8.

Una volta trovate tutte e tre le cifre, vai al paragrafo corrispondente. Se il paragrafo da te trovato presenta una descrizione congruente a quanto descritto finora, allora prosegui l'avventura da lì. In caso contrario, significa che il paragrafo non è corretto: hai solo 3 tentativi per trovare la combinazione, terminati i quali il meccanismo si blocca definitivamente (prendi nota del codice C6 e vai al **78**).

134

Ti abbassi e cerchi di raggiungere la chiave con la tua arma per trascinarla verso di te. Fortunatamente ci riesci, e puoi prenderla: si tratta della chiave F (prendi nota del codice D9). La saracinesca purtroppo rimarrà abbassata finché non riuscirai ad alzarla. Se vuoi esaminare gli stracci vai al **63**. Se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **442**.

135

Se possiedi il codice E6 vai al **252**, altrimenti vai al **297**.

136

Se possiedi il codice F3 vai al **254**, altrimenti vai al **250**.

137

Ti dirigi verso la parte più alta della grotta, ma circa una decina di metri prima ti accorgi della presenza di due orribili bestie: sono due Lupi selvatici, incatenati al muro. Il loro aspetto è estremamente feroce, e la forza con cui tirano le catene che li tengono bloccati è preoccupante. Avanzi per qualche altro passo, ma improvvisamente i due lupi rompono le catene e si precipitano contro di te, spinti dalla fame.

Lupi selvatici: Energia: 6 e 6, Danno: 1D-2, Protezione: 0, Combattività: 3, Resistenza: 4.
Poiché i Lupi sono molto veloci, non puoi fuggire. Nel combattimento multiplo devi lottare contemporaneamente contro ciascun Lupo; ogni volta che infliggi Danno, devi scegliere a quale dei due Lupi procurare il Danno stesso, mentre invece loro ti colpiscono entrambi. Se vinci vai al **485**.

138

Rinunci momentaneamente a prendere la chiave. Se vuoi dirigerti verso la stanza a sinistra vai al **463**, se invece vuoi risalire il cunicolo verso la curva a gomito vai al **33**.

139

Sembra proprio che non ci sia uscita da quella stanza. Improvvisamente senti uno strano rumore: sembra provenire dall'apparecchio che hai in tasca. Lo prendi in mano per controllare meglio: qualcuno sta provando a chiamarti.. Con la mano tremante, premi l'unico pulsante di quello strano oggetto, e lo porti vicini all'orecchio. Il segnale è molto disturbato, ma riesci a sentire una voce metallica: "Ci controllano, dobbiamo fare in fretta". Qualche secondo di pausa, poi, con un fruscio di sottofondo, capisci a malapena l'ultima frase: "Ti apriamo noi la porta, ma non sempre ci riusciremo, perché...". Dopodiché la voce scompare, lasciandoti in compagnia del fastidioso fruscio di sottofondo. Qualche istante dopo, svanisce anche il fruscio. Impietrito, rimetti quell'apparecchio in tasca. Un "clic" alle tue spalle attira la tua attenzione: la porta si sta aprendo. Vai al **53**.

140

Sembra proprio che non ci sia uscita da quella stanza, ma devi fare qualcosa o morirai bruciato. Improvvisamente senti uno strano rumore: sembra provenire dall'apparecchio che hai in tasca. Lo prendi in mano per controllare meglio: qualcuno sta provando a chiamarti.. Con la mano tremante, premi l'unico pulsante di quello strano oggetto, e lo porti vicini all'orecchio. Il segnale è molto disturbato, ma riesci a sentire una voce metallica: "Ci controllano, dobbiamo fare in fretta". Qualche secondo di pausa, poi, con un fruscio di sottofondo, capisci a malapena l'ultima frase: "Ti apriamo noi la porta, esci velocemente, altrimenti...". Dopodiché la voce scompare, lasciandoti in compagnia del fastidioso fruscio di sottofondo. Qualche istante dopo, svanisce anche il fruscio. Impietrito, rimetti quell'apparecchio in tasca. Un "clic" alle tue spalle attira la tua attenzione: la porta si sta aprendo. Ne approfitti ed esci in fretta. Purtroppo, appena uscito dalla stanza, svieni per via delle forti esalazioni respirate poco prima. Quando ti svegli, ti ritrovi davanti all'entrata della stanza da cui sei appena uscito, ma ti accorgi che la porta non c'è più. Vai al **464**.

141

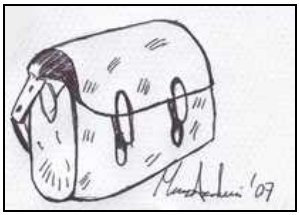
La porta della stanza è chiusa, e sulla serratura della porta c'è la lettera C. Se possiedi la chiave C puoi entrare (vai al **180**). Se invece vuoi entrare nella stanza a senza porta vai al **356**. Altrimenti puoi tornare indietro verso la curva a gomito (vai al **33**).

142

Se possiedi il codice G10 vai al **54**, altrimenti vai al **143**.

143

Entri nella stanza, che risulta completamente vuota, e contemporaneamente cala una fitta nebbia. Nel giro di pochi secondi non riesci più a vedere niente, e la cosa inizia ad inquietarti. Improvvisamente però la nebbia inizia a diradarsi, ed appena la visibilità torna normale noti degli oggetti a terra: una Pozione di Kitran, la formula magica *Buio*, l'Elisir della vita ed un piccolo telecomando grigio. Puoi prendere tutto ciò che vuoi, sempre che tu abbia spazio (ognuno di questi oggetti occupa uno spazio). Se non hai abbastanza spazio, oppure se non vuoi aspettare, puoi bere subito i due liquidi; in questo caso, l'*Idrofobia* e la *Paura dei cadaveri* saranno immediatamente curate. Se bevi queste pozioni, ricordati di cancellarle dal foglio del personaggio. La formula magica *Buio* invece puoi usarla quando vuoi: anch'essa occupa uno spazio. Inoltre, guadagni le seguenti Abilità:
Salto,
Arrampicata,
1 punto di Abilità *Agilità*
1 punto di Abilità *Recupero* (prendi nota dei codici G10 e H5).
Esci dalla stanza e continui a camminare lungo il cunicolo. Vai al **115**.



144

Il piano inferiore è illuminato da una tenue luce verdastra ed è praticamente privo di oggetti interessanti. L'unica cosa che attira la tua attenzione è una grande apertura su una parete: la grata che la bloccava è stata scardinata.

Se vuoi salire nuovamente nella stanza centrale vai al **426**. Se invece vuoi passare attraverso l'apertura leggi il resto del paragrafo.

Passando attraverso l'apertura, riesci ad arrivare nella stanza adiacente a dove ti trovavi. L'ambiente è abbastanza grande: sulla sinistra, vedi una specie di saracinesca quasi del tutto abbassata; sulla destra, un mucchio di stracci giace accatastato a terra. Di fronte a te la parete è completamente spoglia, mentre la porta sembra aperta. Puoi esaminare gli stracci (vai al **63**), osservare la saracinesca (vai all'**87**) o uscire dalla stanza (vai al **442**).

145

(prendi nota del codice H1) Ti avvicini alle casse: in basso trovi una piccola fotografia che suscita in te uno strano effetto. Ti sembra di averla già vista, ma non ricordi esattamente dove e quando. La foto ritrae una ragazza in un giardino: nella tua mente cominciano ad affiorare vecchi ricordi confusi, ma la cosa che più ti inquieta è che non sai come mai quella foto si trovi lì... Esamini le casse e trovi una corazza (Protezione: 2); se vuoi puoi prenderla, ma ricordati di lasciare lì l'eventuale armatura che già possiedi. Esausto, decidi di riposarti qualche minuto (recuperi 4 punti di Energia), quando un grido disumano riecheggia nella prigione. Domandandoti cosa possa essere successo, decidi di muoverti: non vuoi rimanere in quei cunicoli neanche un minuto di più. Poiché il passaggio da cui sei arrivato è posto troppo in alto per essere nuovamente raggiunto, non ti resta che utilizzare la scala: se

sali al piano superiore vai al **92**, se scendi al piano inferiore vai al **174**.

146

In un angolo della stanza vedi una strana creatura che, appena sente che sei entrato, ti guarda malignamente. Nonostante tu faccia in modo da non assumere un atteggiamento minaccioso, la creatura emette un urlo stridente ed inizia ad avvicinarsi a te. Fortunatamente è abbastanza lenta, quindi non avrai problemi a fuggire.
Creatura del buio: Energia: 40, Danno: 1D-2, Protezione: 0, Combattività: 6, Resistenza: 6.
Ricordati che se questa creatura ti infligge un Danno superiore a 10 punti nel corso di tutto il combattimento, sarai colpito dalla *Paura del buio*. Se la uccidi vai al **147**, se invece fuggi vai al **259**.

147

(prendi nota del codice H2) La creatura crolla a terra e scompare, lasciando sul pavimento una piccola chiave. Ti avvicini e la prendi: su un lato c'è la lettera D. Segnala nel foglio del personaggio. Purtroppo ti accorgi di aver perso una chiave dal contenitore: ti guardi intorno, ma non la vedi più. Cancella dal foglio del personaggio una chiave che possiedi a tua scelta.
Una volta sceso nella stanza centrale, puoi esaminare le casse (vai al **69**) o utilizzare la scala a pioli per scendere (vai al **174**).

148

In un angolo della stanza vedi una strana creatura che, appena sente che sei entrato, ti guarda malignamente. Nonostante

tu faccia in modo da non assumere un atteggiamento minaccioso, la creatura emette un urlo stridente ed inizia ad avvicinarsi a te. Fortunatamente è estremamente lenta, quindi non avrai problema ad affrontarla o a fuggire.
Creatura del buio: Energia: 20, Danno: 1D-2, Protezione: 0, Combattività: 4, Resistenza: 6.
Ricordati che se questa creatura ti infligge un Danno superiore a 10 punti nel corso di tutto il combattimento, sarai colpito dalla *Paura del buio*. Se la uccidi vai al **237**, se invece fuggi vai al **259**.

149

Appena entri nella stanza una forza improvvisa ti sbatte a terra. La stanza contiene una strana energia magica: sei stato colpito dalla *Bibliofobia*. Ora non puoi più leggere libri e formule, quindi non puoi utilizzare altre formule magiche di guarigione finché sarai affetto da questa Fobia. Scendi nella stanza centrale: puoi esaminare le casse (vai al **69**) o utilizzare la scala a pioli per scendere (vai al **174**).

150

Aprire il portale senza possedere le chiavi D ed H è possibile, ma è necessario possedere alcuni requisiti. Se li possiedi, Tishen può venire in tuo soccorso e portarti le chiavi mancanti.
Requisiti per prendere la chiave D:
- possedere il codice E7;
- possedere il codice H2 ma non essere in possesso della chiave D.

Se possiedi anche solo uno dei due requisiti vai al **238**.
Requisito per prendere la chiave H:
- possedere il codice H4;
- possedere il codice B1 ma non essere in possesso della

chiave H;
- possedere il codice C10 ma non essere in possesso della chiave G.
Se possiedi anche solo uno dei tre requisiti vai al **153**.
Se non hai le chiavi in questione, e non possiedi nemmeno i requisiti sopra indicati, significa che potrai ancora trovare tali chiavi all'interno della prigione. Se puoi prendere una delle due chiavi, o entrambe, vai al paragrafo corrispondente; quando hai finito, oppure se non possiedi i requisiti indicati, torna al **312**.

151

Improvvisamente accanto a te compare una ragazza. Se hai incontrato già altre volte Tishen, vai al **152**. Se questa è la prima volta che la incontri vai al **182**.

152

Tishen si avvicina lentamente ed inizia a parlarti: "Ho una brutta notizia per te: purtroppo non avrai altre occasioni per acquisire l'Abilità *Arrampicata*, quindi non potrai più salire nella stanza qui in alto. Il problema è che in questa stanza c'è proprio la chiave H, necessaria per aprire il portale che ti farà uscire dalla prigione...". Rimani attonito ad ascoltare le sue terribili parole, e ti senti perduto. "Tuttavia", continua Tishen, "quando arriverai davanti al portale d'uscita accorrerò da te per donarti la chiave H. Ora devo andare". Detto questo, la ragazza scompare. Resti impietrito: quale oscuro complotto c'è alle tue spalle? Prendi nota del codice H4, e poi torna al **440** per fare un'altra scelta.

153

Tishen compare al tuo fianco: "Eccomi, sono qui per darti la chiave H", ti dice con la solita voce metallica. Allunghi la mano per prenderla, ma Tishen finisce la sua frase: "Ma c'è un prezzo da pagare". Preso alla sprovvista da questa frase, rispondi in preda al panico: "Che prezzo?". "Devi riportare al livello iniziale tutte le tue caratteristiche", risponde risoluta Tishen. Purtroppo non hai scelta: quella sembra effettivamente l'unica occasione che hai per ottenere quella dannata chiave, quindi sei costretto ad accettare, seppur a malincuore (riporta al livello iniziale tutte le tue caratteristiche, ad eccezione delle Abilità. Le Fobie invece rimangono invariate. Poiché anche Danno e Protezione tornano al livello iniziale, ricordati di cancellare dal foglio del personaggio la tua arma e la tua armatura). Tishen si avvicina e ti consegna la chiave H, poi scompare. Torna al **150**.

154

Ti avvicini allo strano meccanismo: è formato da un pannello metallico nel quale ci sono varie leve. Guardando in alto, vicino alla parete, intravedi dei simboli:

GQJ

CPB

_ _8.

All'altezza del pavimento, proprio sotto il pannello, c'è una piccola nicchia aperta. Probabilmente il meccanismo serviva per aprirla, ma purtroppo ora al suo interno non c'è più niente. Vai al **78**.

155

Se possiedi il codice C2 vai al **186**, altrimenti vai al **126**.

156

Ti avvicini alla botola per esaminarla e ti accorgi che è aperta; l'ambiente sottostante è molto piccolo e privo di oggetti interessanti: oltre ad un vaso vuoto, infatti, non è presente altro. Se hai già esaminato tutta la stanza e vuoi uscire vai al **309**. Altrimenti puoi avvicinarti all'uomo (vai al **454**), esplorare le mensole (vai al **155**) o avvicinarti al meccanismo (vai al **335**).

157

Dopo aver percorso alcuni metri intravedi a terra una strana fenditura. A prima vista sembra molto profonda, ma quando la esplori da vicino ti accorgi di non riuscire a vederne il fondo. Decidi di allontanarti per non perdere altro tempo: se ti dirigi verso la porta alla fine del corridoio vai al **416**, se invece intendi proseguire lungo il corridoio bianco vai al **42**.

158

La stanza è decisamente a soqquadro: l'uomo giace a terra accanto ad un muro parzialmente distrutto, mentre a terra noti una catena con uno strano disco. Oltre la crepa della parete trovi un altro ambiente. Se vuoi ispezionarlo vai al **38**, se invece preferisci uscire definitivamente dalla stanza vai al **302**.

159

Afferri saldamente la leva e la ruoti in senso orario. Con estremo stupore, noti che il fontanile è ancora perfettamente funzionante, in quanto ne esce un'acqua fresca e limpida. Assetato, ti avvicini istintivamente per bere, ma sei subito assalito dall'ennesimo terribile dubbio: quell'acqua sarà potabile? Se vuoi puoi berne un sorso (vai al **430**), oppure puoi uscire

dalla stanza (vai al **302**). Se possiedi l'Abilità *Sicurezza* puoi utilizzarla per vedere se puoi fidarti a bere o meno; in questo caso vai al **73**.

160

La stanza è decisamente a soqquadro: l'uomo giace a terra accanto ad un muro parzialmente distrutto, mentre a terra noti una catena con uno strano disco. Oltre la crepa della parete trovi un altro ambiente, ma di lì non si può passare perché una pesante grata di metallo ostruisce il passaggio. Se preferisci esaminare il fontanile vai al **119**. Se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **302**.

161

Prendi un po' d'acqua in mano e la bevi. Sembra buona, ha un ottimo sapore. Dopo aver bevuto a sufficienza ti senti decisamente meglio; hai appena guadagnato 1 punto di Abilità *Forza* e 1 punto di Intelligenza. Piano piano l'acqua sembra esaurirsi, fino a finire completamente. Provi a muovere di nuovo la leva, ma non succede più niente (prendi nota del codice A4). Se vuoi esaminare il cadavere vai al **303**, se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **302**.

162

Sali la scala e torni nel corridoio; ora puoi scegliere se continuare a percorrere il corridoio verso la curva (vai al **360**) o se dirigerti verso la biforcazione (vai al **295**).

163

La saracinesca è abbassata, ma non del tutto. Ti abbassi per verificare che tipo di ambiente troverai oltre di essa, ma ti ac-

corgi che non puoi passare in alcun modo: la saracinesca è bloccata e lo spazio disponibile è troppo piccolo. Osservando meglio, vedi che dopo la saracinesca, a circa un metro di distanza, c'è una chiave. Se possiedi almeno 1 punto di Abilità *Forza* vai al **34**, altrimenti vai al **380**.

164

Ti volti, ma ormai è troppo tardi. Nella parete si apre una voragine e tutto ciò che riesci a vedere è un'ombra che ti colpisce. Poi non senti più nulla. La tua prigionia è finita…ma nel peggiore dei modi.

165

La porta si apre cigolando e si richiude dietro le tue spalle. Ti trovi in un cunicolo debolmente illuminato da una fastidiosa luce rossastra. Dopo aver percorso qualche metro, il cunicolo si divide: a destra sembra ci sia una specie di pozzo, a sinistra invece intravedi una stanza. Ti fermi per verificare la presenza di eventuali rumori, ma in quel cunicolo regna il silenzio più totale. Se vuoi andare verso il pozzo vai al **209**, se invece vuoi andare verso la stanza vai al **173**.

166

Il silenzio ti rimbomba nelle orecchie. Sei quindi perso in una prigione sotterranea, senza sapere chi ti ci abbia portato, né perché, e senza ricordare bene chi sei. Immerso in mille dubbi sul perché ti trovi lì, ti dirigi istintivamente verso l'unica uscita possibile, ma ti accorgi con disperazione che la porta è chiusa (prendi nota del codice H7). La certezza che nessuno verrà a salvarti ti assale, quindi devi contare solo sulle tue forse per uscire (prendi nota di questo paragrafo, perché alcu-

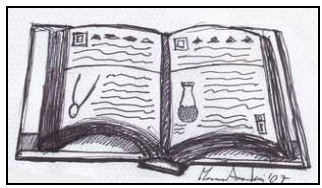
ne delle scelte qui di seguito non ti porteranno indietro). Se provi ad urlare per vedere se qualcuno dei tuoi carcerieri può sentirti, vai al **386**. Se provi ad ispezionare meglio il cadavere vai al **350**. Se invece vuoi esaminare l'aggeggio che hai in tasca vai al **247**.

167

Se possiedi il codice A1 vai al **299**. Altrimenti vai al **272**.

168

Improvvisamente, a pochi metri da dove ti trovi tu, compare una ragazza; indossa una lunga veste bianca, ed inizia a parlarti: "Sono qui per aiutarti". La sua voce ha un suono strano, sembra quasi artificiale. Se hai già incontrato Tishen nel corso dell'avventura vai al **201**. Altrimenti vai al **371**.



169

Ti lanci contro la guardia, che nel frattempo apre gli occhi e si prepara al combattimento.
Guardia: Energia: 20, Danno: 2D+1, Protezione: 3, Combattività: 5, Resistenza: 7 (se possiedi il codice A8, il Danno è 2D-2 invece che 2D+1).
Se uccidi la Guardia vai al **495**. Se invece fuggi, puoi decide-

re di dirigerti dalla parte della scala (vai al **170**) o dalla parte della biforcazione (vai al **268**).

170

Correndo più veloce che puoi, ti dirigi verso la scala. La Guardia ti insegue, ma appena raggiungi la scala ed inizi a salire i gradini ti accorgi che la Guardia si è fermata alla base. A quanto pare sembra non avere intenzione di salire anche lei. Rabbiosa, emette un urlo micidiale amplificato dall'eco della galleria, e poi torna verso la sua alcova. Se vuoi puoi continuare a salire la scala (vai al **308**), oppure scendi di nuovo per controllare dov'è andata la Guardia (vai al **475**).

171

Arrivi nei pressi della nicchia. Ora che sei più vicino, ti accorgi in realtà che oltre la nicchia c'è un altro ambiente. Vorresti entrare per esplorarlo, ma purtroppo la luce è talmente forte che ti impedisce di tenere gli occhi aperti. Se possiedi l'Abilità *Luce* vai al **20**. Se invece non possiedi questa Abilità, non sei in grado di resistere ad un'illuminazione così forte, quindi devi rinunciare ad entrare. In questo caso, vai al **337** se vuoi scendere verso la parte più bassa della grotta, dove intravedi una porta, un baule ed una gabbia, oppure vai al **425** se vuoi procedere verso la parte più alta della grotta, dove intravedi una stanza oltre un'apertura in cima alla grotta stessa.

172

Continuando a camminare lungo la galleria, vedi su una parete un piccolo allarme: sembra molto sofisticato, simile ad un sensore di movimento. Il corridoio prosegue dritto, ma a po-

chi passi dal sensore c'è una piccola galleria secondaria sulla sinistra. Alle tue spalle, invece, il corridoio inizia a farsi buio in corrispondenza della stanza e della curva. Se ti avvicini al sensore vai al **177**. Oppure puoi continuare a camminare lungo il corridoio bianco in direzione della piccola galleria secondaria (vai al **56**) o verso la stanza e la curva (vai al **349**).

173

Se possiedi solo il codice C9, vai al **60**. Se possiedi i codici C9 e D1, vai al **125**. Se possiedi i codici C9, C10 e D1, vai al **323**. Se invece non possiedi nessuno dei tre codici, vai al **490**.

174

Scendi la scala ed arrivi al piano inferiore. Se possiedi il codice H4 vai al **144**, altrimenti vai al **13**.

175

Se possiedi il codice E2 vai al **31**, altrimenti vai al **424**.

176

Ti arrampichi per arrivare alle mensole. Allunghi la mano per cercare qualche oggetto e trovi un piccolo foglio (prendi nota del codice E10). Tira un dado; se possiedi il codice E8 aggiungi 2 al punteggio uscito. Se ottieni un risultato compreso tra 1 e 3, vieni ferito da una scheggia di vetro presente sulla mensola e perdi un'Abilità a tua scelta; se ottieni un risultato pari a 4 o superiore non vieni ferito. Afferri il foglio e scendi giù: hai trovato la formula magica *Vertigini*. Finché possiedi questa formula, ogni volta che sarai colpito dalle *Vertigini*

potrai guarire automaticamente. Se vuoi andare a prendere la chiave vai al **122**, se vuoi prendere la spada vai al **501**, se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **286**.

177

Se possiedi i codici B10 e C1 vai al **320**. Se possiedi solo il codice B10 vai al **233**. Se non ne possiedi neanche uno vai all'**84**.

178

Riesci chiaramente a vedere il corridoio nonostante la nebbia. In questo punto il pavimento è molto disastrato. Fortunatamente dopo pochi passi ti lasci la nebbia alle spalle. Subito alla tua sinistra vedi una porta, mentre davanti a te il corridoio continua fino a diventare bianco molto più in fondo. Il corridoio è avvolto nel più totale silenzio. Esamini la serratura e riesci a leggere la lettera A. Se possiedi la chiave A, puoi aprire la porta. In questo caso vai al **109**. Se non possiedi la chiave A, oppure non vuoi entrare, allora devi proseguire lungo il corridoio in una delle due direzioni. Da un lato, dopo circa quindici metri, il corridoio sfuma verso il bianco fino a diventare completamente chiaro; dall'altro lato, il corridoio sembra presentare una svolta ed è completamente invaso da una fitta nebbia. Se prosegui verso la parte bianca vai al **45**. Se prosegui nel lato opposto e ti addentri nella nebbia vai al **452**.

179

Se possiedi il codice F6, non ti resta che esaminare la sagoma accanto alla gabbia (vai al **27**). Se non possiedi il codice F6, vai al **318**.

180

Apri la porta con la chiave C ed entri nella stanza. La porta si chiude alle tue spalle. La stanza è di medie dimensioni; subito alla tua destra vedi uno strano meccanismo. Davanti a te due cose attirano la tua attenzione: una chiave ed un'armatura, entrambe a terra. Sulla sinistra invece vedi un pannello rosso. La stanza sembra non presentare pericoli imminenti, quindi puoi ragionare con calma: se ti avvicini al meccanismo vai al **317**, se ti dirigi verso la chiave e l'armatura vai al **236**, se vuoi avvicinarti al pannello e toccarlo vai al **484**. Se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **504**.

181

Arrivi nello stesso piano in cui, in precedenza, avevi già ucciso una Creatura del buio. Se possiedi il codice H3 vai al **149**, altrimenti vai al **148**.

182

Osservi attentamente la ragazza: indossa un mantello scuro, e sembra non volerti fare del male. "Il mio nome è Tishen", ti dice con una strana voce metallica che ti fa rabbrividire, "sono qui per aiutarti ad uscire dalla prigione. Purtroppo non posso aiutarti troppo, perché devo sottostare ad alcune regole, ma farò ciò che posso". Non fai in tempo a rispondere che Tishen ti interrompe nuovamente: "Innanzitutto, visti i tuoi dubbi, puoi pormi alcuni quesiti, ma ti avverto che non posso rispondere chiaramente a tutto ciò che mi chiederai".
Prima di continuare a leggere, vai al **108**, ma ricordati di prendere nota di questo paragrafo in quanto il **108** ed i paragrafi successivi non ti porteranno indietro. Dopo aver letto quei paragrafi, torna qui e continua a leggere il resto del paragrafo.

Le risposte di Tishen non hanno affatto risolto i tuoi dubbi. La ragazza ha qualcos'altro da aggiungere: "Sono qui anche per un altro motivo: poiché non avrai altre occasioni per acquisire l'Abilità *Arrampicata*, non potrai più salire nella stanza qui in alto. Purtroppo però in questa stanza c'è proprio la chiave H, necessaria per aprire il portale che ti farà uscire dalla prigione...". Rimani attonito ad ascoltare le sue terribili parole, e ti senti perduto. "Tuttavia", continua Tishen, "quando arriverai davanti al portale d'uscita accorrerò da te per donarti la chiave H. Ora devo andare". Detto questo, la ragazza scompare. Resti impietrito: quale oscuro complotto c'è alle tue spalle? Prendi nota del codice H4, e poi torna al **440** per fare un'altra scelta.

183

Ti avvicini e rompi la ragnatela con le mani, ma numerosi piccoli ragni iniziano a salire sul tuo braccio. Spaventato, e con la paura che possano essere velenosi, ti togli la casacca ed inizi a schiacciarli fino ad ucciderli tutti (prendi nota del codice G6; sei stato colpito dall'*Aracnofobia*). Sulla chiave c'è la lettera B. L'armatura ha Protezione 2: se la prendi, ricordati di lasciare qui l'eventuale armatura che già possiedi. Prendi quello che vuoi e modifica il foglio del personaggio. Se ti avvicini al meccanismo vai al **317**, se vuoi avvicinarti al pannello e toccarlo vai al **484**. Se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **504**.

184

Se possiedi il codice F9 vai al **399**, altrimenti vai al **240**.

185

Dal punto in cui ti trovi, osservando il corridoio, le prime cose che riesci a notare sono due porte, ognuna su un lato del corridoio stesso. Qualche metro più avanti c'è una biforcazione sulla sinistra. Inizi a percorrere il corridoio e dopo qualche metro arrivi all'altezza della prima delle due porte. Se possiedi il codice A1 vai al **26**, altrimenti vai al **451**.

186

Ti avvicini alle mensole, nella speranza di trovare qualche oggetto interessante; purtroppo non c'è niente di particolarmente utile. Se ti avvicini all'uomo vai al **454**. Se vuoi esaminare la botola vai al **227**. Se vuoi avvicinarti al meccanismo vai al **335**. Se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **309**.

187

Prendi la chiave B e apri la grata, che si richiude alle tue spalle dopo che sei passato. Il meccanismo della chiusura delle porte di questa prigione sembra fatto apposta per metterti in difficoltà: infatti, poiché le porte si richiudono dietro di te, se tu perdessi anche solo una chiave saresti impossibilitato ad accedere a vari settori della prigione. Il corridoio prosegue in leggera salita. La prima cosa che attira la tua attenzione è un immenso portale sulla destra, esattamente al centro del corridoio. Di fronte al portale intravedi una sagoma a terra: si tratta di un cadavere. Qualche metro dopo il portale c'è una stanza sulla sinistra, e dopo di essa il corridoio è invaso da una fitta nebbia che ti impedisce di vedere oltre. Arrivato nei pressi del portale, puoi decidere di esaminarlo (vai al **312**), oppure puoi esaminare il cadavere (requisito per effettuare questa azione: non essere stato colpito dalla *Paura dei*

cadaveri. Se possiedi il requisito e vuoi perquisirlo vai al **175**). In alternativa, puoi continuare a percorrere il corridoio in direzione della nebbia (vai al **377**).

188

Se possiedi il codice E3 vai al **3**, altrimenti vai al **123**.

189

Se possiedi il codice D7 vai al **97**, altrimenti vai al **107**.

190

Il sacco sembra pieno, e ti avvicini per controllarlo nella speranza che contenga qualche oggetto interessante. Purtroppo, appena lo afferri, una tarantola gigante esce dal suo interno e tenta di ferirti, prendendoti alla sprovvista (prendi nota del codice D2). Fortunatamente riesci ad evitare un suo morso e la uccidi, ma vieni comunque colpito dall'*Aracnofobia* (ricordati di segnare la Fobia sul foglio del personaggio). Nel sacco trovi comunque una pozione rivitalizzante, in grado di farti guadagnare 10 punti di Energia. Decidi di tornare indietro fino al bivio che porta al pozzo (vai al **7**).

191

Grazie alla tua Abilità, capisci che quell'acqua ha effetti benevoli e puoi berla senza problemi. Vai al **363**.

192

Se sei stato colpito dall'*Aracnofobia*, vai al **330**. Altrimenti vai al **260**.

193

Il corridoio, appena superate le porte, si fa sempre più buio. Nel silenzio, cominci a sentire un rumore in fondo al corridoio. Ti avvicini lentamente, ed intravedi una creatura impegnata su una specie di baule. La creatura si volta, ora la vedi bene. Indossa una corazza dorata, ed ha il volto completamente deformato. Emettendo un urlo sgraziato, la strana creatura si precipita verso di te con chiare intenzioni di battaglia.

Creatura deforme: Energia 10, Danno: 1D, Protezione: 4, Combattività: 4, Resistenza: 5.

Se la uccidi vai al **14**. Se invece non vuoi combattere, puoi fuggire per le scale (vai al **274**), puoi entrare nella porta con l'arco di metallo più vicina alle scale se hai la chiave F (vai al **79**) o nella porta più piccola se hai la chiave G (vai al **47**).

194

Ti avvicini al fontanile; è fatto di pietra e per quel che puoi vedere è molto antico. Al centro c'è una fessura, e poco più su una specie di leva. Pensi che forse potrebbe funzionare ancora, ma non puoi esserne sicuro finché non muovi la leva. Mentre osservi il fontanile, senti l'uomo dietro di te che emette l'ultimo grido di dolore; forse avresti potuto aiutarlo dandogli un po' di cibo, ma ormai è troppo tardi (prendi nota del codice A3). Se vuoi perquisire il prigioniero ormai morto vai al **437**. Se invece vuoi provare a tirare la leva del fontanile, vai al **443** se possiedi il codice A4, oppure vai al **328** se non lo possiedi.

195

Inserisci la chiave L nella serratura: la porta si apre con un fastidioso cigolio e si chiude alle tue spalle. Ti trovi in una

piccola stanza quadrata nella quale, sul lato sinistro, noti la presenza di un piccolo fontanile; poco più in fondo, all'angolo della stanza, intravedi un uomo a terra: forse è un prigioniero come te. Le pareti sono misteriosamente piene di strani simboli geometrici, numeri e lettere. Probabilmente si tratta di strani rituali magici di cui non sei a conoscenza. Se vuoi rimanere nella stanza vai al **243**. Se invece vuoi uscire, puoi aprire nuovamente la porta a proseguire lungo il corridoio: in questo caso, vai al **285** per raggiungere la scala, oppure vai al **294** per dirigerti verso la biforcazione.

196

La porta si apre, ma subito dopo una grata scende improvvisamente dall'alto per bloccare il nuovo passaggio che hai scoperto. Capisci che il numero trovato non era quello esatto; probabilmente la porta era destinata ad aprirsi comunque, ma il meccanismo della grata sembra un sistema di sicurezza in caso di numero errato (prendi nota del codice A7). Resti a guardare il corridoio al di là della grata, ma purtroppo non puoi più vedere dove porti. Sperando che quella non sia l'unica uscita da questa prigione, attraversi di nuovo la crepa del muro e torni nella stanza. Il prigioniero è ancora a terra, e decidi di lasciarlo lì. Se vuoi puoi ispezionare il fontanile (vai al **21**), oppure esci definitivamente dalla stanza (vai al **302**).

197

Ti dirigi verso il lago, quando improvvisamente l'apparecchio che possiedi inizia a suonare. Qualcuno ti sta chiamando. Se rispondi, vai al **366**. Se ignori la chiamata vai al **50**. Se vuoi buttare quella specie di cellulare in acqua, vai al **519**.

198

La fiala non è assolutamente pericolosa: si tratta di una pozione rivitalizzante, quindi non è affatto velenosa. La pozione ha due dosi, ognuna delle quali consente il recupero di 5 punti di Energia. Puoi berle subito o conservarle per quando ti serviranno: la fiala occupa il posto di un oggetto. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

199

Ti dirigi verso la porta con l'idea di uscire per evitare lo scontro, ma non hai tempo per aprirla con la chiave perché la creatura è già alle tue spalle pronta a colpirti. Non hai modo di evitare lo scontro.
Creatura: Energia: 30, Danno: 1D-1, Protezione: 0, Combattività: 7, Resistenza: 6.
Se la uccidi vai al **310**.

200

"Non è vero che non possiedi nulla, tu porti con te qualcosa di estremamente prezioso, e presto non sarà più tuo". Ti accorgi che non hai potuto chiarire nessuno dei tuoi dubbi, anzi, forse i tuoi dubbi sono maggiori di prima. Torna al paragrafo in cui ti trovavi e continua a leggere da lì.

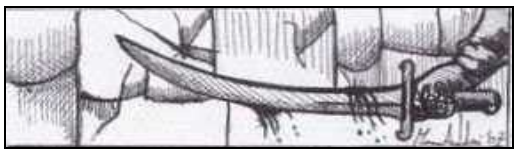
201

"Sono qui perché hai commesso un errore: hai risolto gli enigmi nel modo sbagliato, e coloro che vogliono ucciderti hanno escogitato un modo per impedirti di trovare una delle due chiavi del portale d'uscita. L'unico modo che ti resta per recuperarla è entrare qui dentro, ma il paradosso è che per farlo ti serve proprio quella chiave... Quando arriverai davan-

ti al portale io ti aiuterò come posso" (prendi nota del codice E7). Rimani attonito ad ascoltare le parole di Tishen, e vorresti quasi risponderle per chiederle altre spiegazioni, ma lei ti interrompe subito: "Devo andare, non posso trattenermi oltre...", dopodiché sparisce nel nulla così come era apparsa. Rimani solo e senza parole al centro di quel corridoio silenzioso e tetro: sei di fronte alla porta e ti guardi intorno per decidere in che direzione proseguire. Alla tua destra, dopo pochi metri, c'è un'altra porta con un'alcova di fronte, e più in fondo c'è una scala; alla tua sinistra, dopo pochi metri, c'è una biforcazione, e dopo di essa il corridoio presenta una scala a chiocciola prima di una curva. Se vuoi proseguire verso la scala in fondo al corridoio vai al **167**, se invece vuoi dirigerti verso la biforcazione vai al **295**.

202

Afferri saldamente la leva e la ruoti in senso orario, ma purtroppo non succede niente. Nella stanza non c'è più nulla di interessante, quindi decidi di uscire. Vai al **302**.



203

Apri la porta, che si chiude alle tue spalle. Inizi ad esplorare il nuovo corridoio in cui ti trovi. Vai al **401**.

204

Ti trovi nuovamente nel corridoio bianco. Voltandoti a sinistra, vedi una fessura a terra e, diversi metri più avanti, una grande porta con un arco metallico; voltandoti a destra invece noti un sensore sulla parete, mentre più avanti il corridoio curva leggermente proprio in corrispondenza di un'altra stanza. Se vuoi andare a sinistra vai al **313**, se invece vuoi andare a destra vai al **36**.

205

Ti avvicini al prigioniero per perquisirlo, ma non trovi niente di interessante, a parte la catena che lo tiene intrappolato. E' proprio la catena che attira la tua attenzione: sembra che possa scorrere all'interno di una fessura della parete. Se vuoi osservarla più da vicino, vai al **307**. Altrimenti puoi uscire dalla stanza (vai al **302**) o provare a muovere la leva del fontanile (vai al **16**).

206

"Sono coloro che hanno riempito questo posto di insidie… non vogliono che tu arrivi nella stanza terminale, per questo cercano di ostacolarti…". Dopo queste ultime parole l'uomo muore (Prendi nota del codice E5). Apprezzi l'aiuto che ha tentato di darti, ma non hai capito bene che ruolo abbiano queste persone in questa storia, né cosa vogliano realmente da te. Prendi la pozione rivitalizzante, come indicato da lui: è una pozione che può aumentare la tua Energia di 8 punti. Puoi usarla subito o conservarla per quando ne avrai bisogno. Se vuoi esaminare le mensole vai al **135**. Se invece vuoi risalire la scala per tornare al corridoio vai al **162**.

207

La comunicazione sembra molto disturbata, ma piano piano inizi a sentire una voce: "Purtroppo ci stanno complicando la vita, uscire sarà più difficile. Una delle chiavi per uscire è nella stanza qui accanto, ma non sarà semplice entrarci". Ti chiedi a cosa si riferisca. Con la voce strozzata, tenti di chiedere chi è che parla, ma per tutta risposta riesci solo a sentire un fastidioso fruscio di sottofondo. Di colpo la comunicazione torna comprensibile: "Hanno inserito due sistemi di sicurezza per impedirti di prendere quella chiave. Manderemo qualcuno ad aiutarti a sbloccarli. Per risolvere l'enigma tenteremo di mettere i simboli sulle pa...". Purtroppo la comunicazione si interrompe di nuovo, stavolta definitivamente. Rimani senza fiato. Cosa significa tutto ciò? Di che sistemi di sicurezza stava parlando? Forse in questo discorso sono implicati più soggetti di quanti ne immagini, ma purtroppo ora non hai modo di dare un senso alle parole appena ascoltate. Decidi di esaminare la stanza. Vai al **189**.

208

"Ti trovi qui perché vogliono qualcosa che tu possiedi, e questo è l'unico modo per ottenerlo". Ti resta una sola domanda. Se le chiedi se hanno intenzione di ucciderti vai al **457**. Se le chiedi cosa possiedi che gli interessa vai al **101**. Se ti limiti a dire che in realtà non possiedi nulla vai al **200**.

209

Se possiedi il codice C8 vai al **61**, altrimenti vai al **415**.

210

(prendi nota del codice A5) Ti avvicini al cadavere; ti chiedi chi o che cosa possa aver ucciso quell'uomo, e soprattutto chi

sia. Perché si trova in quella stanza con te? Poiché non hai modo di dare risposta a queste domande, decidi di perquisirlo: forse possiede qualche oggetto utile per uscire di lì. La scritta S.R.M. sulla tuta di pelle di quell'uomo ha un effetto inquietante su di te, e moltiplica i tuoi dubbi sulla situazione in cui ti trovi. Nelle tasche non trovi niente, ma osservandolo bene noti la presenza di una cinta particolare con un piccolo contenitore sul lato sinistro: osservi bene il contenitore e ti accorgi che contiene dieci piccole fessure. In una di queste trovi una piccola chiave. Con le mani che ti tremano, prendi la chiave e la osservi: ha delle piccole scanalature su entrambi i lati, e su un lato è incisa la lettera F. Non trovando altri oggetti, decidi di indossare quella cinta e di provare ad aprire la porta della stanza con quella chiave (ricordati di segnare sul foglio del personaggio questo contenitore con spazio per 10 oggetti, e segna che sei in possesso della chiave F. Può contenere solo chiavi). Ti avvicini alla porta, ma ti accorgi che sulla serratura è incisa la lettera A. In preda alla disperazione, tenti comunque di aprirla, ma senza riuscirci. Vai al **2**.

211

Afferri saldamente la leva e la ruoti in senso orario. Con estremo stupore, noti che il fontanile è ancora perfettamente funzionante, in quanto ne esce un'acqua fresca e limpida. Assetato, ti avvicini istintivamente per bere, ma sei subito assalito dall'ennesimo terribile dubbio: quell'acqua sarà potabile? Se vuoi puoi berne un sorso (vai al **300**). Se possiedi l'Abilità *Sicurezza* puoi utilizzarla per vedere se puoi fidarti a bere o meno; in questo caso vai al **130**. Altrimenti puoi uscire dalla stanza; in questo caso vai al **302**.

212

Sembra proprio che non ci sia uscita da quella stanza. Improvvisamente senti uno strano rumore: proviene proprio dall'apparecchio che hai in tasca. Lo prendi in mano per controllare meglio: sembra che qualcuno stia provando a chiamarti. Con la mano tremante, premi l'unico pulsante di quello strano oggetto, e lo porti vicini all'orecchio. Il segnale è molto disturbato, ma riesci a sentire una voce metallica: "Ci controllano, dobbiamo fare in fretta". Qualche secondo di pausa, poi, con un fruscio di sottofondo, capisci a malapena l'ultima frase: "Ti apriamo noi la porta, ma non sempre ci riusciremo, perché...". Dopodiché la voce scompare, lasciandoti in compagnia del fastidioso fruscio di sottofondo. Qualche istante dopo, svanisce anche il fruscio. Impietrito, rimetti quell'apparecchio in tasca. Un "clic" alle tue spalle attira la tua attenzione: la porta si sta aprendo. Vai al **129**.

213

Devi decidere velocemente da che parte fuggire: dalla parte della scala (vai al **214**) o dalla parte della biforcazione (vai al **417**).

214

Correndo più veloce che puoi, ti dirigi verso la scala. La Guardia ti insegue, decisa a riprendere la sua arma. Se continui a correre vai al **41**. Se invece getti a terra l'ascia, nella speranza che la Guardia smetta di inseguirti, vai al **329**.

215

Se possiedi il codice F6 vai al **393**, altrimenti vai al **315**.

216

Passo dopo passo, il corridoio diventa sempre più buio e umido. Dopo una decina di metri, alzi gli occhi e sulla parete vedi una spada. Si trova conficcata a mezz'aria in una fessura nella roccia. Ti chiedi come avrà fatto a finire lì. Se vuoi puoi provare a prenderla; in questo caso vai al **433**. Altrimenti puoi continuare a percorrere il corridoio (vai al **332**).

217

"Noi siamo coloro che stanno cercando di non farti uccidere da quei maledetti". Ti accorgi che non hai potuto chiarire nessuno dei tuoi dubbi, anzi, forse i tuoi dubbi sono maggiori di prima. Torna al paragrafo in cui ti trovavi e continua a leggere da lì.

218

Esci dalla stanza e ti trovi nuovamente nel corridoio. Alla tua sinistra, il corridoio presenta una curva ed è invaso da una fitta nebbia; alla tua destra invece, puoi vedere, a metà corridoio, un immenso portale. Se vuoi proseguire verso la curva ed entrare nella nebbia vai al **497**, se invece vuoi percorrere il corridoio dalla parte del portale vai al **481**.

219

Perdi l'equilibrio e cadi, sbattendo la testa a terra: rimani stordito qualche secondo e perdi un'Abilità a tua scelta (prendi nota del codice E8). Inoltre sei stato colpito dall'*Aracnofobia* (ricordati di segnarla nel foglio del personaggio). Dolorante, ti liberi dalla ragnatela ed inizi ad esplorare la stanza: è piuttosto piccola e decisamente fredda. Sulla destra, in alto, vedi una grande mensola: potrebbe esserci qualcosa al suo interno.

In fondo alla stanza, sulla destra, vedi un'arma dorata: si tratta di una preziosa sciabola. Sulla sinistra, a terra, intravedi invece un piccolo oggetto luccicante: sembra si tratti di una chiave. Ti muovi per esplorare meglio la stanza, quando senti la voce di una ragazza. Se hai già incontrato Tishen vai al **291**, altrimenti vai al **408**.

220

Inizi a leggere il foglio, ma ti rendi conto di averlo già letto in precedenza. Se vuoi esaminare la fessura vai al **516**. Se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **218**.

221

L'uomo giace a terra; dai segni che ha sulle caviglie deduci che in precedenza era imprigionato, probabilmente con una catena, ma ora sembra scomparsa. Perquisisci il cadavere ma non trovi nulla. Puoi provare a muovere la leva del fontanile (vai al **16**) oppure uscire dalla stanza (vai al **302**).

222

Ti avvicini all'uomo: si tratta di uno degli uomini con la tuta nera che già hai visto quando ti sei svegliato in questa prigione. L'uomo è privo di vita; nonostante il cadavere sia completamente ricoperto di sangue, riesci a riconoscere la scritta S.R.M. sulla sua tuta. Lo perquisisci velocemente ma non trovi nulla di interessante. Se vuoi puoi esaminare le mensole (vai al **135**), altrimenti non ti resta che risalire la scala e tornare nel corridoio (vai al **162**).

223

Cerchi tra gli stracci qualche oggetto interessante ma non trovi nulla. Se vuoi controllare la saracinesca vai all'**87**, altrimenti puoi uscire dalla stanza (vai al **442**).

224

"Per uscire dal portale serviranno due chiavi: H e D". Ti rimane una sola domanda. Se le chiedi dove troverai queste chiavi vai al **515**. Se le chiedi perché ti stanno aiutando con le chiavi invece di nasconderle vai al **392**. Se le chiedi se hanno intenzione di ucciderti vai al **457**.

225

Il sacco sembra pieno, e ti avvicini per controllarlo nella speranza contenga qualche oggetto interessante. Purtroppo, appena lo afferri, una tarantola gigante esce dal suo interno e tenta di ferirti, prendendoti alla sprovvista (prendi nota del codice D2). Fortunatamente riesci ad evitare un suo morso e la uccidi, ma vieni comunque colpito dall'*Aracnofobia* (ricordati di segnare la Fobia sul foglio del personaggio). Nel sacco trovi comunque una pozione rivitalizzante, in grado di farti guadagnare 10 punti di Energia. Puoi scegliere di esaminare il masso (vai all'**85**) o di tornare indietro verso il bivio che porta al pozzo (vai al 7).

226

Ti volti per fuggire ma la creatura ti colpisce alle spalle, togliendoti 2 punti di Energia. Dopo qualche metro ti volti: la creatura è scomparsa di nuovo nella fessura. Prosegui lungo il corridoio, fino a che davanti a te, sulla destra, vedi una galleria secondaria. Se vuoi proseguire lungo il corridoio bianco

vai al **36**. Se invece vuoi percorrere la galleria secondaria vai al **367**.

227

Se possiedi i codici C3, C4 e C5 vai al **156**. Se possiedi solo i codici C3 e C4 vai al **502**. Se possiedi solo i codici C3 e C5 vai al **359**. Se possiedi solo il codice C3 vai al **25**. Se non ne possiedi nessuno vai al **434**.

228

Se possiedi il codice D2 vai al **405**, altrimenti vai al **225**.

229

"Io posso aiutarti se i nemici veri cambieranno le carte in tavola durante la tua fuga". Ti accorgi che non hai potuto chiarire nessuno dei tuoi dubbi, anzi, forse i tuoi dubbi sono maggiori di prima. Torna al paragrafo in cui ti trovavi e continua a leggere da lì.

230

Ti sembra di vedere un oggetto all'interno della fessura, ma quando infili la mano per afferrarlo vieni morso da un ragno. Per tua fortuna non si tratta di una specie velenosa, ma sei comunque stato colpito dall'*Aracnofobia*. Purtroppo ti accorgi in ritardo che quello che ti era sembrato un oggetto è in realtà una pietra. Se vuoi esaminare il foglio vai al **353**, se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **218**.

231

Volti il cadavere, ma quando lo fai ti accorgi che è completamente sfigurato e mummificato (prendi nota del codice E2). Ti chiedi chi possa aver fatto una cosa del genere, mentre osservi disgustato quel corpo ormai privo di vita. Sei stato colpito dalla *Paura dei cadaveri* (ricordati di segnarlo sul foglio del personaggio). Afferri l'arma: si tratta di una spada (Danno: 2D). Se vuoi puoi prenderla, ma se lo fai ricordati di lasciare lì la tua arma. Decidi di allontanarti rapidamente da lì. Vai al **312** se vuoi esaminare il portale. Altrimenti puoi percorrere il corridoio dalla parte della grata (vai al **121**) o verso la curva con la nebbia (vai al **377**).

232

Ti avvicini, ma quell'oggetto che hai visto non è una chiave, bensì un piccolo ciondolo di cristallo. Se vuoi puoi prenderlo, in questo caso segnalo nel foglio del personaggio, se hai spazio a sufficienza per tenerlo (se già possiedi qualche ciondolo di cristallo puoi prenderlo di nuovo; naturalmente contano come oggetti distinti ed occuperanno ognuno un posto nel foglio del personaggio). Puoi esaminare le mensole (vai al **44**), prendere la spada (vai al **501**) o uscire dalla stanza (vai al **286**).

233

Ti avvicini al sensore, ma ti accorgi che è distrutto: forse si trattava di un apparecchio in grado di captare i movimenti. Sotto il sensore, il pavimento ha avuto un cedimento, e nell'ambiente sottostante riesci ad intravedere lo scheletro di un uomo. Accanto ad esso ci sono uno zaino ed un'arma.
Fortunatamente, per avvicinarti non devi toccare lo scheletro. Se vuoi prenderli vai al **472**. Se invece vuoi continuare a

camminare, vai al **349** per avvicinarti alla curva e alla stanza con la porta aperta, oppure vai al **56** per dirigerti verso la piccola galleria secondaria.

234

Mentre percorri quel punto del corridoio, inciampi improvvisamente in qualcosa e cadi a terra, sbattendo violentemente a terra (prendi nota del codice D5). Perdi un'Abilità a tua scelta o, in alternativa, perdi 3 punti di Energia. Ti rialzi con difficoltà: purtroppo con quella nebbia non puoi capire se ci siano insidie, quindi decidi di avanzare con molta circospezione. Dopo pochi passi ti sei lasciato la nebbia alle spalle. Il corridoio è avvolto nel più totale silenzio. Subito alla tua sinistra vedi una porta, e sulla serratura riesci a leggere la lettera A. Se possiedi la chiave A, puoi aprire la porta. In questo caso vai al **109**. Se non possiedi la chiave A, oppure non vuoi entrare, allora devi proseguire lungo il corridoio in una delle due direzioni. Da un lato, dopo circa quindici metri, il corridoio sfuma verso il bianco fino a diventare completamente chiaro; dall'altro lato, il corridoio sembra presentare una svolta ed è completamente invaso da una fitta nebbia. Se prosegui verso la parte bianca vai al **45**. Se prosegui nel lato opposto e ti addentri nella nebbia vai al **452**.

235

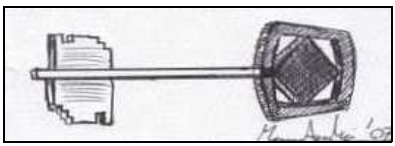
Unisci le due chiavi E ed I, che aderiscono perfettamente l'una all'altra, ed apri la gabbia. Dopodiché separi nuovamente le due chiavi e le rimetti nel contenitore della cinta. La gabbia si chiude alle tue spalle ed inizi a scendere la scala. Se possiedi il codice F7 vai al **398**, altrimenti vai al **483**.

236

Se possiedi il codice G6 vai al **12**, altrimenti vai al **449**.

237

(prendi nota del codice H3) La creatura crolla a terra e scompare, lasciando sul pavimento un piccolo oggetto: si tratta di una clessidra magica. Segnala nel foglio del personaggio. Una volta sceso nella stanza centrale, puoi esaminare le casse (vai al **69**) o utilizzare la scala a pioli per scendere (vai al **174**).



238

Tishen compare al tuo fianco: "Eccomi, sono qui per darti la chiave D", ti dice con la solita voce metallica. Allunghi la mano per prenderla, ma Tishen finisce la sua frase: "Ma c'è un prezzo da pagare". Preso alla sprovvista da questa frase, rispondi in preda al panico: "Che prezzo?". "Devi rinunciare a tutte le Abilità che possiedi", risponde risoluta Tishen. Purtroppo non hai scelta: quella sembra effettivamente l'unica occasione che hai per ottenere quella dannata chiave, quindi sei costretto ad accettare, seppur a malincuore (ricordati di cancellare tutte le tue Abilità dal foglio del personaggio). Tishen si avvicina e ti consegna la chiave D, poi scompare. Torna al **150**.

239

Metti una mano sul pannello (prendi nota del codice G7). Tira un dado: se esce un punteggio compreso tra 1 e 4 vai al **52**, se invece esce un punteggio superiore vai al **94**.

240

Apri il baule, e al suo interno trovi uno zaino (può contenere 8 oggetti). Se vuoi puoi prenderlo, ma ricordati di abbandonare un altro eventuale zaino che già possiedi. Se lo prendi, modifica il foglio del personaggio e prendi nota del codice F9. Ti volti per decidere da che parte andare: il lago è piuttosto torbido, quindi non ti sembra una buona soluzione passare da quella parte. Ti guardi intorno: da un lato vedi una sagoma e, poco più avanti, una gabbia; dall'altro lato vedi una porta grigia e, diversi metri dopo, una piccola nicchia. Se vuoi andare verso la sagoma e la gabbia vai al **27**, se vuoi andare verso la porta e la nicchia vai al **337**.

241

Ti prepari al combattimento proprio all'altezza della biforcazione. Voltandoti all'improvviso, riesci a sferrare un primo attacco prendendo la guardia di sorpresa e togliendole un po' di Energia.
Guardia: Energia: 12, Danno: 2D-2, Protezione: 3, Combattività: 4, Resistenza: 6 (se possiedi il codice A8, il Danno è 2D-2 invece che 2D+1).
Non puoi fuggire perché subiresti una ferita mortale alle spalle. Se uccidi la Guardia vai al **495**.

242

Ti avvicini allo strano meccanismo: è formato da un pannello metallico nel quale ci sono varie leve. Guardando in alto, vi-

cino alla parete, intravedi dei simboli:
GQJ
CPB
_ _8.
Forse si tratta di un'indicazione per sbloccare il meccanismo. All'altezza del pavimento, proprio sotto il pannello, ti accorgi che la parete presenta delle scanalature: c'è sicuramente un passaggio lì dietro, ma purtroppo il meccanismo risulta bloccato e non può più essere utilizzato. Vai al **78**.

243

Se possiedi il codice A3 vai all'**11**, altrimenti vai al **344**.

244

Ti avvicini ma, ancora prima di esaminarlo, dal foro esce un'intensa fiammata. Fortunatamente non eri troppo vicino, tuttavia hai subito ugualmente un danno. Perdi 3 punti di Energia e 1 punto di Intelligenza; inoltre, sei stato colpito dalla *Pirofobia*. Sicuramente si tratta di qualche oscuro metodo per uccidere i prigionieri di passaggio. Se vuoi andare dalla parte della grata vai al **188**, se invece vuoi dirigerti verso la biforcazione vai al **334**.

245

(Prendi nota del codice D7) Non riesci ad opporti alla forza di quei tentacoli, che ti sbattono violentemente contro il muro (perdi 4 punti di Energia). Se possiedi almeno 1 punto dell'Abilità *Agilità* vai al **76**, altrimenti vai al **422**.

246

Sembra proprio che non ci sia uscita da quella stanza. Senti una voce: c'è qualcuno nella stanza lì con te. Eppure qualche secondo fa non c'era nessuno a parte te… Ti volti: dietro di te c'è una ragazza. "Chi sei? ", chiedi impaurito. "Ci controllano, non posso stare qui molto. Dobbiamo fare in fretta", ti risponde in tono risoluto. Ha una voce metallica, surreale, quasi finta. "Ma chi sei?", insisti tu. "Il mio nome è Tishen. Diciamo che sono qui per aiutarti", cerca di tranquillizzarti. "Se proprio vuoi aiutarmi, tirami fuori di qui...", aggiungi in preda al panico. La ragazza ti interrompe: "Ci sono delle regole qui, non posso fare quello che mi chiedi. Però posso farti uscire da questa stanza: non vogliono che tu muoia qui dentro. Ascoltami attentamente. Devi fare una scelta: se vuoi uscire di qui devi darmi la chiave che hai appena trovato".
(prima di continuare a leggere vai al **108**, ma ricordati di segnare il numero di questo paragrafo, perché il **108** e i paragrafi seguenti non ti porteranno indietro. Quando avrai finito di leggere quei paragrafi, torna qui e continua a leggere).
La guardi titubante. E se in realtà stesse cercando di ingannarti? In questo caso perderesti l'unico oggetto prezioso che hai trovato. Ma in effetti quella chiave ti serve a poco se non puoi usarla. "Chi mi assicura che aprirai la porta?", le chiedi. La sua risposta è secca ed inaspettata: "E' nostro interesse farti uscire di qui. Ora basta! Devi fidarti! Dammi la chiave o ti lascerò qui dentro!". Il suo tono non ammette alternative. Devi decidere saggiamente. Se le dai la chiave vai al **441**. Se non vuoi dargliela vai al **46**.

247

Prendi in mano lo strano oggetto: sembra molto simile ad un apparecchio cellulare, ma non ha schermo, né particolari funzioni. Riesci a vedere solo un tasto, in basso a destra, ma non

hai idea a che cosa serva. Inoltre sembra non funzionante, quindi non utilizzabile. Ma perché si trova lì? Se realmente sei un prigioniero, quell'aggeggio non avrebbe senso nella tua tasca… Se vuoi puoi provare a premere il pulsante, per vedere cosa succede; in questo caso, vai al **271**. Altrimenti, dopo averlo rimesso in tasca, torna al paragrafo da cui sei venuto e scegli un'altra opzione.

248

Metti le mani in acqua per prendere l'oggetto che hai visto e lo tiri fuori: si tratta di un vestito. Ma quello che più ti inquieta è il fatto che questo vestito ti ricorda qualcosa. Piano piano la tua memoria sembra tornare, perché quel vestito ti appartiene! Come sarà finito in questo posto dimenticato? Ricordi del passato iniziano ad affiorare nella tua mente, ma da piccoli ricordi come questo non puoi riuscire a capire realmente chi sei. Inizi ad odiare questo posto, ma è proprio per questo che desideri uscire al più presto (prendi nota del codice B3). Vai al **394**.

249

(prendi nota dei codici A5 ed H10) Ti avvicini al cadavere; ti chiedi chi o che cosa possa aver ucciso quell'uomo, e soprattutto chi sia. Perché si trova in quella stanza con te? Poiché non hai modo di dare risposta a queste domande, decidi di perquisirlo: forse possiede qualche oggetto utile per uscire di lì. La scritta S.R.M. sulla tuta di pelle di quell'uomo ha un effetto inquietante su di te, e moltiplica i tuoi dubbi sulla situazione in cui ti trovi. Nelle tasche non trovi niente, ma osservandolo bene noti la presenza di una cinta particolare con un piccolo contenitore sul lato sinistro: osservi bene il contenitore e ti accorgi che contiene dieci piccole fessure, grandi

abbastanza per contenere dieci chiavi. Anche se non hai ben chiara l'utilità di quella cinta, decidi di indossarla (ricordati di segnare sul foglio del personaggio questo contenitore con spazio per 10 oggetti, e segna che può contenere solo chiavi). Ti avvicini alla porta, ma non vedi nessuna serratura e non c'è verso di aprirla. Vai al **354**.

250

Riesci a salire sulla parete per arrivare alla fessura ed esaminarla (guadagni 1 punto di Combattività; prendi nota del codice F3).
Se possiedi il codice F8 vai al **230**. Se invece non lo possiedi vai al **407**.

251

Purtroppo non hai modo di arrivare alla chiave, quindi devi rinunciare. Se vuoi esaminare gli stracci vai al **63**, altrimenti esci dalla stanza (vai al **442**).

252

Sulle mensole non c'è nulla di interessante. Se vuoi avvicinarti all'uomo con la tuta nera, vai al **222** se possiedi il codice E5, oppure vai al **298** se non lo possiedi. In alternativa, puoi risalire la scala per tornare al corridoio (vai al **162**).

253

Se possiedi il codice A4 vai al **65**, altrimenti vai al **211**.

254

Riesci a salire sulla parete per arrivare alla fessura ed esaminarla.
Se possiedi il codice F8 vai al **230**. Se invece non lo possiedi vai al **407**.

255

Se possiedi i codici B8 o H10 (o se li possiedi entrambi) vai al **486**. Se non possiedi nessuno dei due codici vai al **262**.

256

Se possiedi il codice G2 vai al **171**, altrimenti vai al **68**.

257

Sei riuscito a prendere la chiave: si tratta della chiave E (prendi nota del codice G9 e segna la chiave nel foglio del personaggio). Insieme alla chiave c'è una fiala contenente una pozione rivitalizzante (in grado di aumentare la tua Energia di 14 punti). Inoltre guadagni 1 punto di Combattività, 1 punto di Resistenza ed 1 punto di Abilità *Agilità* per essere riuscito a muoverti velocemente nella stanza. Dopo aver aggiornato il foglio del personaggio vai al **504**.

258

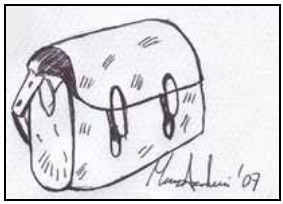
Ti avvicini alle casse nella speranza di trovare qualcosa di interessante, ma non c'è nulla di utile. A quanto pare non puoi fare altro che utilizzare la scala: se sali al piano superiore vai al **92**, se scendi al piano inferiore vai al **174**.

259

Scendi velocemente nella stanza centrale; la creatura non sembra intenzionata a seguirti. Se vuoi esaminare le casse vai al **69**. Altrimenti puoi utilizzare la scala a pioli per salire (vai al **92**) o scendere (vai al **174**).

260

(prendi nota del codice F5) Rompi la ragnatela con la mano e ti addentri nella piccola diramazione. Poiché il passaggio è davvero molto stretto, sei costretto a strisciare. Dopo pochi metri arrivi in una stanza. Da lontano ti era sembrata più grande, ma ora che l'hai raggiunta ti accorgi che ha i lati di appena due metri, e quindi è estremamente piccola. Avverti un terribile senso di claustrofobia, quindi decidi di non rimanere lì troppo a lungo. Ti guardi intorno, e a terra vedi una pergamena: si tratta della una formula magica *Pirofobia* (se intendi prenderla, segnala nel foglio del personaggio). Nella stanza però c'è anche un altro oggetto: si tratta di un orologio. Lo guardi con attenzione, ma ti accorgi con sgomento che quell'orologio ti appartiene. Chiudi gli occhi per ricordare meglio: ti torna in mente il posto preciso in cui l'hai comprato, una piccola città in cui sei andato l'anno scorso... Purtroppo non riesci a ricordare altro. Ma come è possibile che quell'orologio si trovi lì? Che senso ha una cosa del genere? Perché te l'hanno tolto e l'hanno messo in quella stanza? Sono tutti interrogativi per i quali non hai risposta, per cui decidi di uscire velocemente. Torni indietro ed esci strisciando dalla piccola galleria; ora ti trovi nuovamente nel passaggio di prima. Voltandoti a destra vedi una piccola porta con l'arco inciso nella roccia; voltandoti a sinistra vedi in lontananza una grande grotta. Se vuoi andare verso la porta vai al **325**, se vuoi dirigerti verso la grotta vai al **55**.



261

Unisci lateralmente le chiavi B e D, formando un'unica grande chiave, ed apri la porta, che si richiude subito dopo alle tue spalle. La stanza sembra vuota, ma ti rendi subito conto che non è così: un gigantesco Boa si sta lanciando contro di te, e in pochi secondi ti ha raggiunto. Nonostante tu abbia un'arma, il Boa si avvinghia al tuo corpo con la chiara intenzione di stritolarti. Provi a liberarti, ma la forza del serpente è davvero devastante.

Hai vari tentativi per liberarti. Tira due dadi ad ogni tentativo: qui sotto sono riportati i punteggi necessari affinché tu riesca a liberarti (ad esempio, al terzo tiro di dadi, ti liberi se ottieni un punteggio maggiore o uguale a 8).

Primo tiro: 11 o più.
Secondo tiro: 9 o più.
Terzo tiro: 8 o più.
Quarto tiro: 6 o più.
Quinto tiro: 5 o più.
Sesto tiro: 3 o più.

Per ogni punto di Abilità *Forza* che possiedi, aggiungi 1 al lancio di dadi. Ad ogni tentativo fallito, il Boa stringe la morsa e ti infligge un Danno di 3 punti di Energia (quindi il primo Danno viene inflitto dopo il primo tiro, il secondo Danno dopo il secondo tiro, e così via). Se possiedi il codice G3, mentre il Boa stringe la morsa ti infligge un Danno di 5 punti

di Energia ad ogni tentativo invece che 3.
Se riesci a liberarti, vai al **427** se possiedi il codice G3, oppure vai al **116** se non lo possiedi. Se non riesci a liberarti in tempo e perdi tutta la tua Energia, vuol dire che la tua avventura è finita qui.

262

Il passaggio è molto stretto, quindi devi abbassarti leggermente per percorrerlo. Dopo qualche metro, una corrente d'aria calda attraversa il cunicolo; soddisfatto della piacevole sensazione, rimani immobile qualche secondo (guadagni l'Abilità *Vista*. Prendi nota del codice B8). Appena ti muovi, senti qualcosa dietro al collo; poiché il cunicolo sembra pieno di insetti ed altri animali, probabilmente si tratta di uno di loro. Con un movimento fulmineo, porti le mani dietro al collo per scrollarti di dosso l'animale, e ti accorgi che si tratta di una tarantola velenosa. Impaurito, ti allontani velocemente. Sei stato colpito dall'*Aracnofobia* (ricordati di segnarlo sul foglio del personaggio). Vai al **486**.

263

Inizi a percorrere la caverna dirigendoti verso il passaggio. Qualche metro prima, intravedi a terra un cadavere: sembra morto da poco tempo ed ha il volto completamente sfigurato. Frugando tra le sue tasche, trovi una pozione rivitalizzante ed alcuni coltelli (ciascuno di essi causa 3D di Danno). La pozione contiene due dosi, ognuna delle quali consente il recupero di 7 punti di Energia: puoi berne subito una dose, o entrambe, oppure conservarle per quando ti servirà (la pozione occupa il posto di un oggetto; prendi nota del codice B6). Subito dopo però senti un dolore lancinante alla schiena: qualcuno ti ha colpito (perdi un'Abilità a tua scelta). Senza fiato

per via del colpo appena ricevuto, ti volti dolorante: una creatura è appena uscita dal suo nascondiglio nella parete e, dopo averti colpito, si prepara a combattere. I tuoi occhi cadono sulla sua arma: una strana frusta piena di aculei, con la quale il mostro può colpirti a distanza. Se vuoi combattere vai al **388**. Se intendi fuggire, vai al **255** se scegli di dirigerti verso il passaggio, vai al **127** se scegli di dirigerti verso la stanza nella parte alta della grotta, vai al **104** se invece vuoi fuggire verso il lago.

264

Stai per uscire dall'acqua, quando senti un dolore lancinante dietro la gamba; istintivamente ti allontani dal lago, ma quando ti guardi capisci che sei stato morso da un pesce: si tratta di un Kitran, una razza estremamente famelica, in grado anche di paralizzare la sua vittima in caso di morsi profondi. Fortunatamente il Kitran ti ha preso di striscio, e i pantaloni hanno diminuito l'entità del morso. Tuttavia hai acquisito l'*Idrofobia* (ricordati di segnarlo sul foglio del personaggio). Dolorante, devi decidere da che parte andare: se vuoi puoi arrampicarti sulla parete per esaminare la stanza in alto vai al **267**, se vuoi recarti verso l'uscita della grotta vai al **341**, se vuoi avvicinarti alla nicchia vai al **171**. Se invece vuoi esplorare la parte bassa della caverna vai al **215**.

265

Il silenzio ti rimbomba nelle orecchie. Sei quindi perso in una prigione sotterranea, senza sapere chi ti ci abbia portato, né perché, e senza ricordare bene chi sei. Immerso in mille dubbi sul perché ti trovi lì, ti dirigi istintivamente verso l'unica uscita possibile, ma ti accorgi con disperazione che la porta è chiusa. La certezza che nessuno verrà a salvarti ti assale,

quindi devi contare solo sulle tue forse per uscire. (Prendi nota di questo paragrafo, perché alcune delle scelte qui di seguito non ti porteranno indietro). Se provi ad urlare per vedere se qualcuno dei tuoi carcerieri può sentirti, vai al **386**. Se provi ad ispezionare meglio il cadavere vai al **281**. Se invece vuoi esaminare l'aggeggio che hai in tasca vai al **247**.

266

Colpisci con forza la parete, aprendo una crepa. Una corrente ancora più gelida inizia ad entrare nella stanza. Devi fare in fretta o rischi di congelarti. Osservando la crepa che hai aperto, intravedi due oggetti al suo interno, ed allunghi la mano per prenderli. Il primo è una chiave: su un lato ha incisa la lettera H. Il secondo è uno strano bracciale: lo osservi con attenzione, e di colpo ti accorgi di averlo già visto. Attonito, lo osservi meglio: quel bracciale era tuo... Impietrito, ti chiedi come sia possibile che un oggetto simile si trovi lì dentro quella caverna, ma non riesci a trovare una risposta. Però inizi a ricordarti alcuni particolari: quel bracciale ti è stato regalato da una persona a te molto cara diversi anni fa, come buon augurio per l'inizio di qualcosa...ma non riesci a ricordare cosa... Chiunque abbia messo lì quell'oggetto, lo ha fatto con uno scopo ben chiaro: farti ricordare quel momento della tua vita. Vai al **510**.

267

Requisito per salire verso la stanza: possedere l'Abilità *Arrampicata*.
Se possiedi questa Abilità vai al **37**, altrimenti vai al **338**.

268

Correndo più veloce che puoi, ti dirigi verso la biforcazione. La Guardia ti insegue, ma dopo qualche metro ti accorgi che è tornata indietro nell'alcova. A quanto pare sembra non avere intenzione di seguirti per tutto il corridoio. Vai al **294**.

269

Ti trovi in un grande corridoio: le prime cose che riesci a notare sono due porte, ognuna su un lato del corridoio; qualche metro più avanti c'è una biforcazione sulla sinistra. Inizi a percorrere il corridoio e dopo qualche metro arrivi all'altezza della prima delle due porte. Se possiedi il codice A1 vai al **26**, altrimenti vai al **451**.

270

(prendi nota del codice A5) Ti avvicini al cadavere; ti chiedi chi o che cosa possa aver ucciso quell'uomo, e soprattutto chi sia. Perché si trova in quella stanza con te? Poiché non hai modo di dare risposta a queste domande, decidi di perquisirlo: forse possiede qualche oggetto utile per uscire di lì. La scritta S.R.M. sulla tuta di pelle di quell'uomo ha un effetto inquietante su di te, e moltiplica i tuoi dubbi sulla situazione in cui ti trovi. Nelle tasche non trovi niente, ma osservandolo bene noti la presenza di una cinta particolare con un piccolo contenitore sul lato sinistro: osservi bene il contenitore e ti accorgi che contiene dieci piccole fessure. In una di queste trovi una piccola chiave. Con le mani che ti tremano, prendi la chiave e la osservi: ha delle piccole scanalature su entrambi i lati, e su un lato è incisa la lettera I (prendi nota del codice F1). Non trovando altri oggetti, decidi di indossare quella cinta e di provare ad aprire la porta della stanza con quella chiave (ricordati di segnare sul foglio del personaggio questo

contenitore con spazio per 10 oggetti, e segna che sei in possesso della chiave I. Può contenere solo chiavi). Ti avvicini alla porta, ma ti accorgi che sulla serratura è incisa la lettera D. In preda alla disperazione, tenti comunque di aprirla, ma senza riuscirci. Vai al **212**.

271

Provi a premere il pulsante di quello strano apparecchio, ma pare non accada nulla. Forse non è funzionante, ma non puoi esserne certo. Decidi di rimetterlo in tasca: non sai ancora se potrà esserti utile, ma per il momento decidi di tenerlo. Torna al paragrafo iniziale da cui sei venuto e fai un'altra scelta.

272

Dopo qualche metro, noti la presenza di una porta sulla tua destra. In fondo, sempre sulla destra, c'è la scalinata che hai visto poco prima. Forse si tratta di una cella proprio come quella in cui ti trovavi tu, ma non puoi esserne certo. Avvicinandoti, ti accorgi che di fronte alla porta c'è un'alcova, e al suo interno intravedi la sagoma di un soldato: indossa una pesante armatura e possiede una minacciosa ascia (se possiedi il codice A8, la Guardia possiede una spada invece che un'ascia). A guardarla bene, sembra quasi finta, non riesci a percepire in lei il minimo segno di vita. Se vuoi avvicinarti alla Guardia, vai al **336** se possiedi il codice A8, oppure vai all'**1** se non lo possiedi. In alternativa, puoi esaminare la porta (vai al **387**) o proseguire lungo il corridoio (vai al **276**).

273

Ti prepari al combattimento.
Guardia: Energia: 20, Danno: 2D+1, Protezione: 3, Combat-

tività: 5, Resistenza: 7 (se possiedi il codice A8, il Danno è 2D-2 invece che 2D+1).
Se uccidi la Guardia vai al **495**. Se fuggi vai al **213**.

274

Ti precipiti verso la scala, ma la creatura inizia ad inseguirti. Scendi velocemente i gradini senza voltarti indietro, fino a che arrivi alla base della scala: solo ora ti accorgi che la creatura ha smesso di inseguirti (guadagni l'Abilità *Fiato*: prendi nota del codice A9. Se già possiedi il codice A9, non guadagni nessuna Abilità). Ora puoi osservare la scala con tutta calma: non è eccessivamente lunga ed è composta da una quindicina di gradini. Sembra scavata nella pietra in modo non troppo perfetto. Da dove ti trovi ora, riesci a vedere tutto il corridoio che parte dalla base della scala: le prime cose che riesci a notare sono due porte, ognuna su un lato del corridoio; qualche metro più avanti c'è una biforcazione sulla sinistra. Se vuoi salire di nuovo la scala vai al **308**. Se invece vuoi percorrere il corridoio vai al **269**.

275

Se possiedi il codice F10 vai al **113**, altrimenti vai al **95**.

276

Decidi di proseguire: effettivamente la Guardia non ha un aspetto rassicurante. Dopo diversi metri arrivi alla fine del corridoio e puoi vedere la scalinata alla tua destra. Se vuoi salire vai al **308**. Altrimenti puoi tornare indietro verso la Guardia e percorrere il lato opposto del corridoio (vai al **132**).

277

Il silenzio ti rimbomba nelle orecchie. Sei quindi perso in una prigione sotterranea, senza sapere chi ti ci abbia portato, né perché, e senza ricordare bene chi sei. Immerso in mille dubbi sul perché ti trovi lì, ti dirigi istintivamente verso l'unica uscita possibile, ma ti accorgi con disperazione che la porta è chiusa (prendi nota del codice H7). La certezza che nessuno verrà a salvarti ti assale, quindi devi contare solo sulle tue forse per uscire. (Prendi nota di questo paragrafo, perché alcune delle scelte qui di seguito non ti porteranno indietro). Se provi ad urlare per vedere se qualcuno dei tuoi carcerieri possa sentirti, vai al **386**. Se provi ad ispezionare meglio il cadavere vai al **513**. Se invece vuoi esaminare l'aggeggio che hai in tasca vai al **247**.

278

Ti avvicini lentamente e noti che ha la tua stessa casacca bianca, ma invece che il numero 8 c'è il numero 3. Una volta arrivato vicino a lui lo volti: l'uomo è ancora vivo, ma è in gravi condizioni; proprio come te, presenta sul corpo evidenti segni di tortura. Inoltre, tirando la catena che lo tiene intrappolato, ti accorgi con stupore che non è fissa, ma che può scorrere per permettere al prigioniero di spostarsi per la stanza. Se gli chiedi chi sia vai al **128**. Se vuoi esaminare il meccanismo della catena vai al **306**. Se lasci perdere l'uomo e ti avvicini al fontanile vai al **194**.

279

Ti getti sulla catena senza pensarci e la prendi al volo. La catena non è fissata al muro in alcun modo, ma sulla parete è presente un foro e la catena scompare dietro di esso. Probabilmente all'altra estremità è presente un contrappeso, quindi

avendola spezzata stava scorrendo via.
Se vuoi puoi lasciar andare la catena per vedere le conseguenze (vai al **365**) oppure puoi tirarla verso di te per vedere quanto è lunga (vai al **301**).

280

L'acqua è potabile. Puoi decidere se berla (vai all'**80**) o no (vai al **437**).

281

(prendi nota del codice A5) Ti avvicini al cadavere; ti chiedi chi o che cosa possa aver ucciso quell'uomo, e soprattutto chi sia. Perché si trova in quella stanza con te? Poiché non hai modo di dare risposta a queste domande, decidi di perquisirlo: forse possiede qualche oggetto utile per uscire di lì. La scritta S.R.M. sulla tuta di pelle di quell'uomo ha un effetto inquietante su di te, e moltiplica i tuoi dubbi su questa situazione in cui ti trovi. Nelle tasche non trovi niente, ma osservandolo bene noti la presenza di una cinta particolare con un piccolo contenitore sul lato sinistro: osservi bene il contenitore e ti accorgi che contiene dieci piccole fessure. In una di queste trovi una piccola chiave. Con le mani che ti tremano, prendi la chiave e la osservi: ha delle piccole scanalature su entrambi i lati, e su un lato è incisa la lettera B (prendi nota del codice G6). Non trovando altri oggetti, decidi di indossare quella cinta e di provare ad aprire la porta della stanza con quella chiave (ricordati di segnare sul foglio del personaggio questo contenitore con spazio per 10 oggetti, e segna che sei in possesso della chiave B. Può contenere solo chiavi). Ti avvicini alla porta, ma ti accorgi che sulla serratura è incisa la lettera D. In preda alla disperazione, tenti comunque di aprirla, ma senza riuscirci. Vai al **139**.

282

Sembra proprio che non ci sia uscita da quella stanza. Esaminando bene la porta di ferro ti accorgi che si tratta di una porta scorrevole. Improvvisamente senti uno strano rumore: sembra provenire dall'apparecchio che hai in tasca. Lo prendi in mano per controllare meglio: qualcuno sta provando a chiamarti.. Con la mano tremante, premi l'unico pulsante di quello strano oggetto, e lo porti vicini all'orecchio. Il segnale è molto disturbato, ma riesci a sentire una voce metallica: "Ci controllano, dobbiamo fare in fretta". Qualche secondo di pausa, poi, con un fruscio di sottofondo, capisci a malapena l'ultima frase: "Vicino alla porta c'è un telecomando per aprirla. Era della guardia che vedi a terra, l'hanno uccisa perché...". Dopodiché la voce scompare, lasciandoti in compagnia del fastidioso fruscio di sottofondo. Qualche istante dopo, svanisce anche il fruscio. Impietrito, rimetti quell'apparecchio in tasca. Ti avvicini alla porta: c'è un apparecchio a terra, si tratta di un telecomando. La voce al telefono aveva ragione. Con mille interrogativi che ti mettono a disagio, premi il pulsante del telecomando: la porta inizia ad aprirsi, ma il meccanismo di scorrimento cede e la porta scivola contro il muro. Finalmente puoi uscire dalla stanza. Vai al **309**.

283

Ti avvicini agli stracci e cominci a rovistare per vedere se trovi qualcosa di interessante. Fortunatamente riesci a trovare delle erbe curatrici: sono in grado di far recuperare 4 punti di Energia (prendi nota del codice D8). Puoi usarle quando vuoi, ma se non vuoi usarle subito devi metterle tra gli oggetti che porti addosso (verifica se hai lo spazio per portarle con te). Se vuoi controllare la saracinesca vai all'**87**, altrimenti puoi uscire dalla stanza (vai al **442**).

284

La creatura crolla a terra (prendi nota del codice E4). Ti accorgi che l'uomo sta per morire, ormai non puoi fare più niente per lui. La stanza sembra completamente vuota, nonostante siano presenti diverse mensole. Se vuoi avvicinarti all'uomo con la tuta nera vai al **64**. Se vuoi esaminare le mensole vai al **135**, se invece vuoi risalire la scala per tornare al corridoio vai al **162**.

285

Decidi di proseguire, e dopo diversi metri arrivi alla fine del corridoio e puoi vedere la scalinata alla tua destra. Se vuoi salire vai al **308**. Altrimenti puoi tornare indietro e percorrere il lato opposto del corridoio (vai al **185**).

286

Apri la porta ed esci dalla stanza; la porta si richiude alle tue spalle. Ti guardi intorno: sei al centro di un lungo corridoio scavato nella pietra, illuminato da una lunga serie di torce. Sul lato sinistro, il corridoio sembra interrompersi dopo circa venti metri, ma noti la presenza di una scalinata a destra. Sul lato destro, invece, riesci ad intravedere una biforcazione, mentre più in fondo una curva verso sinistra ti impedisce di vedere oltre. Se ti dirigi a sinistra, verso la scalinata, vai al **167**. Se invece vai a destra, verso la biforcazione, vai al **295**.

287

Ti avvicini all'arma: si tratta di una sciabola. La provi, vibrando qualche colpo contro un pezzo di legno appoggiato alla parete, ma la sciabola si sgretola davanti ai tuoi occhi: ti accorgi che era davvero molto vecchia e malridotta, e in un

combattimento sarebbe servita a poco.
Puoi esaminare le mensole (vai al **44**), avvicinarti alla chiave (vai al **122**) o uscire dalla stanza (vai al **286**).

288

Ti avvicini e ti chini per prendere la chiave: la osservi, e su un lato è incisa la lettera I. Segnala nel foglio del personaggio e prendi nota del codice F1. Puoi esaminare le mensole (vai al **44**), prendere la spada (vai al **501**) o uscire dalla stanza (vai al **286**).

289

Ti arrampichi per arrivare alle mensole. Allunghi la mano per cercare qualche oggetto ma non trovi nulla di interessante. Tira un dado; se possiedi il codice E8 aggiungi 2 al punteggio uscito. Se ottieni un risultato compreso tra 1 e 3, vieni ferito da una scheggia di vetro presente sulla mensola e perdi un'Abilità a tua scelta; se ottieni un risultato pari a 4 o superiore non vieni ferito. Sulla mensola non trovi nulla di interessante, quindi decidi di scendere ed esaminare il resto della stanza. Se vuoi andare a prendere la chiave vai al **122**, se vuoi prendere la spada vai al **501**, se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **286**.

290

"Ti ringrazio, ma non mi interessa, preferisco prendere ciò che trovo qui...", rispondi a Tishen. Seccata, la ragazza commenta la tua scelta con un semplice gesto di disappunto, dopodiché sparisce nel nulla (prendi nota del codice E9). Puoi esaminare le mensole (vai al **44**), andare a prendere la chiave (vai al **122**) o prendere la spada (vai al **501**).

291

"Sono qui per farti una proposta. In questa stanza c'era un passaggio segreto, ma coloro che vogliono ucciderti l'hanno chiuso. Se vuoi posso riaprirlo, ma in cambio dovrai rinunciare a tutto ciò che si trova in questa stanza...". La proposta della ragazza ti coglie alla sprovvista: le mensole danno l'idea di contenere qualcosa di utile, l'arma ti farebbe comodo, e la chiave potrebbe sicuramente servirti, quindi devi valutare bene la scelta. "Abbiamo poco tempo, devi decidere in fretta", aggiunge Tishen. Se accetti la sua proposta e vuoi esplorare il passaggio segreto vai al **72**. Se invece rifiuti e ti accontenti degli oggetti utili in questa stanza vai al **290**.

292

Entri nella stanza; la porta si chiude alle tue spalle. Appena entri, ti trovi intrappolato in una grande e fitta ragnatela. Tira un dado, e aggiungi al punteggio ottenuto il valore dell'Abilità *Agilità* che possiedi (se ad esempio possiedi Agilità pari a 2, aggiungi 2; se non possiedi questa Abilità non aggiungi nulla). Se il punteggio ottenuto è pari o inferiore a 3 vai al **219**. Se il punteggio è superiore a 3 vai al **74**.

293

Se possiedi il codice A2 o il codice A7, oppure li possiedi entrambi, vai al **168**. Se non possiedi neanche uno di quei codici non puoi far altro che continuare a camminare, proseguendo verso la scalinata in fondo al corridoio (vai al **167**) o verso la biforcazione (vai al **295**).

294

Continui a camminare nel corridoio finché non arrivi davanti ad una porta, sulla cui serratura c'è la lettera D. Ti giri verso

la porta ed osservi il corridoio in entrambe le direzioni. Alla tua destra, dopo pochi metri, c'è un'altra porta con un'alcova di fronte, e più in fondo c'è una scala; alla tua sinistra, dopo pochi metri, c'è una biforcazione, e dopo di essa il corridoio presenta una scala a chiocciola prima di una curva. Se vuoi provare ad entrare nella porta vai al **345**, altrimenti puoi proseguire verso la scala in fondo al corridoio (vai al **167**), oppure verso la biforcazione (vai al **295**).

295

Dopo qualche metro arrivi all'altezza della biforcazione. Si tratta di un cunicolo molto più stretto del corridoio principale e che scende bruscamente ad un piano inferiore rispetto a dove ti trovi ora. Dopo poco meno di dieci metri il cunicolo presenta una curva a gomito verso sinistra, e continua a scendere verso il basso. Se vuoi scendere lungo la biforcazione vai al **33**, altrimenti devi continuare a percorrere il corridoio in una delle due direzioni: da una parte vedi una scala a chiocciola e, più in fondo, una curva; dall'altra vedi due porte e, più in fondo, una scala sulla destra. Se vuoi procedere verso la scala a chiocciola e la curva vai al **334**, se invece vuoi dirigerti verso le due porte e la scala in fondo vai al **294**.

296

"E' davvero incredibile…sei tu che hai permesso a quei maledetti di diventare così pericolosi…quindi noi siamo qui solo grazie a te… Tu vuoi sapere cos'è l'S.R.M.? Arriva nella stanza terminale e te ne ricorderai…". Dopo queste ultime parole l'uomo muore (Prendi nota del codice E5). Apprezzi l'aiuto che ha tentato di darti, ma non hai capito bene che ruolo abbiano queste persone in questa storia, né cosa vogliano realmente da te. Prendi la pozione rivitalizzante, come indi-

cato da lui: è una pozione che può aumentare la tua Energia di 8 punti. Puoi usarla subito o conservarla per quando ne avrai bisogno. Se vuoi esaminare le mensole vai al **135**. Se invece vuoi risalire la scala per tornare al corridoio vai al **162**.

297

Sulle mensole non c'è nulla di interessante, a parte una fotografia (prendi nota del codice E6). La guardi attentamente: c'è qualcosa di familiare in quell'immagine. La foto ritrae due uomini in piedi uno vicino all'altro. Uno di essi ti ricorda qualcosa, ti sembra di averlo già visto da qualche parte. Non capisci perché, ma quella foto suscita in te strane sensazioni. Se vuoi puoi prenderla, ma ricorda che occupa lo spazio di un oggetto. Se vuoi avvicinarti all'uomo con la tuta nera, vai al **222** se possiedi il codice E5, oppure vai al **298** se non lo possiedi. In alternativa, puoi risalire la scala per tornare al corridoio (vai al **162**).

298

Ti avvicini all'uomo: si tratta di uno degli uomini con la tuta nera che già hai visto quando ti sei svegliato in questa prigione: nonostante abbia molto sangue addosso, riesci a riconoscere la scritta S.R.M. sulla sua tuta. "Siete contenti di tutto ciò che avete combinato?", gli dici in tono di rimprovero, "Si può sapere cosa vi siete messi in testa?". Agonizzante, l'uomo ti risponde con un filo di voce: "Preferisci morire forse? Ti stiamo solo offrendo una speranza di salvezza in cambio del tuo aiuto...". Riesce a parlare con difficoltà, ma cerca di utilizzare le sue ultime forze per parlarti: "Nella mia tasca c'è una pozione rivitalizzante, prendila... cerca di sopravvivere, vi stanno uccidendo uno dopo l'altro...". Decidi di non infieri-

re ulteriormente, ma vuoi porgli ancora una domanda. Se gli chiedi come si esce vai al **43**. Se gli chiedi chi è che vuole ucciderti vai al **206**. Se gli chiedi cos'è l'S.R.M. vai al **296**.

299

Dopo qualche metro, noti la presenza di una porta sulla tua destra. In fondo, sempre sulla destra, c'è la scalinata che hai visto poco prima. Forse si tratta di una cella proprio come quella in cui ti trovavi tu, ma non puoi esserne certo. Avvicinandoti, ti accorgi che di fronte alla porta c'è un'alcova, ma sembra vuota. Se vuoi puoi esaminare la porta (vai al **499**), altrimenti prosegui per il corridoio e vai al **285**.

300

Prendi un po' d'acqua in mano e la bevi. Sembra buona, ha un ottimo sapore. Dopo aver bevuto a sufficienza ti senti decisamente meglio; hai appena guadagnato 1 punto di Abilità *Forza* e 1 punto di Intelligenza. Piano piano l'acqua sembra esaurirsi, fino a finire completamente. Provi a muovere di nuovo la leva, ma non succede più niente (prendi nota del codice A4). Decidi di uscire dalla stanza. Vai al **302**.

301

Requisito per tirare a te la catena: Abilità *Forza* pari o superiore a 1.
Se possiedi il requisito vai al **439**, altrimenti puoi provare a chiedere all'uomo ferito di aiutarti (vai al **512**) o lasciar perdere e mollare la presa (vai al **365**).

302

Apri la porta con la chiave L e ti trovi nuovamente nel corridoio scavato nella pietra. La porta si chiude dietro le tue spalle. Ti volti in entrambe le direzioni: un silenzio assoluto regna in quella caverna. Voltandoti a destra il corridoio termina con una scala, mentre dal lato opposto, dopo una porta sulla destra, vedi la biforcazione già notata poco prima. Se vuoi puoi percorrere il corridoio verso la scala (vai al **477**) o verso la biforcazione (vai al **294**), oppure puoi entrare di nuovo nella stanza da cui sei appena uscito. In questo caso vai al **499**.

303

Se possiedi solo il codice A2 vai al **221**. Se possiedi solo il codice A6 vai al **423**. Se possiedi i codici A6 e A7 vai al **32**. Se invece non ne possiedi nessuno, o possiedi qualsiasi altra combinazione di questi tre codici, vai al **205**.

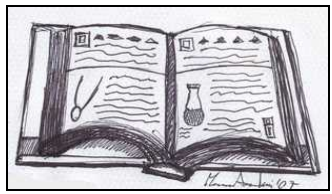
304

Torni indietro e passi di nuovo attraverso la crepa del muro aperta poco prima. Improvvisamente senti un rumore sordo provenire dal corridoio illuminato appena scoperto: una pesante grata è scesa dall'alto per bloccare il passaggio (prendi nota del codice A7). Tornando nella stanza, noti che il prigioniero è ancora a terra, e decidi di lasciarlo lì. Se vuoi puoi ispezionare il fontanile (vai al **21**), oppure esci definitivamente dalla stanza (vai al **302**).

305

Torni indietro e passi di nuovo attraverso la crepa del muro aperta poco prima. Il prigioniero è ancora a terra, e decidi di

lasciarlo lì. Se vuoi puoi ispezionare il fontanile (vai al **21**), oppure esci definitivamente dalla stanza (vai al **302**).



306

Con un ultimo straziante lamento, il prigioniero muore davanti ai tuoi occhi (prendi nota del codice A3). La catena sembra mobile, infatti non è fissa al muro. Osservando bene la parete, ti accorgi che la catena scorre all'interno di un foro, quindi dovrebbe esserci una doppia parete che consente questo meccanismo. Inizi a tirare la catena verso di te. Vai al **439**.

307

La catena sembra effettivamente mobile, infatti non è fissa al muro. Osservando bene la parete, ti accorgi che la catena scorre all'interno di un foro, quindi dovrebbe esserci una doppia parete che consente questo meccanismo. Inizi a tirare la catena verso di te. Vai al **439**.

308

La scala non è molto lunga ed è composta da una quindicina di gradini (guadagni l'Abilità *Fiato*: prendi nota del codice A9. Se già possiedi il codice A9, non guadagni nessuna Abi-

lità). Sembra scavata nella pietra in modo non troppo perfetto. Arrivato in cima, il corridoio continua per altri dieci metri, poi è interrotto bruscamente. Sulla destra, prima della fine del corridoio, noti la presenza di due porte in legno, entrambe chiuse. Se vuoi esaminare le porte vai al **401**. Se invece vuoi arrivare fino alla fine del corridoio vai all'**88**.

309

Esci dalla stanza: il corridoio, nel punto in cui ti trovi, cambia gradualmente colore. Se ti volti a destra, il corridoio è bianco e dopo pochi metri presenta una biforcazione sulla sinistra. Se ti volti a sinistra, invece, il corridoio è nero e si perde nell'oscurità; in questa direzione, inoltre, riesci a vedere due porte, una a soli tre metri da dove ti trovi ora, l'altra molto più in fondo. Se vuoi andare verso la parte bianca del corridoio vai al **172**. Se invece vuoi procedere lungo il corridoio nero vai al **473**.

310

La creatura crolla a terra priva di vita (prendi nota del codice D1). La perquisisci ma non trovi nessun oggetto interessante. Ti trovi nuovamente nel cunicolo fiocamente illuminato dalla luce rossastra. Dopo aver percorso qualche metro, il cunicolo si divide: se vuoi andare a destra verso il pozzo vai al **209**, se invece vuoi andare a sinistra verso la stanza vai al **173**.

311

Ti trovi al centro di un corridoio silenzioso, che sfuma dal bianco al nero proprio nel punto in cui ti trovi tu. Alle tue spalle c'è la porta da cui sei appena uscito. Le parole di Tishen ti hanno decisamente sconvolto. Devi trovare il modo di

uscire di qui per risolvere questo enigma. Alla tua destra il corridoio si fa sempre più scuro, fino ad essere completamente avvolto dalla nebbia; alla tua sinistra invece, vedi un'altra stanza, dopo la quale il corridoio diventa totalmente bianco. Se vuoi proseguire lungo il corridoio nero alla tua destra vai al **15**. Se invece vuoi percorrere il corridoio bianco alla tua sinistra vai al **351**.

312

Il portale è veramente imponente. Osservandolo meglio, non vedi maniglie per aprirlo; la serratura, finemente decorata, riporta due lettere: D e H. Il corridoio continua in entrambi i lati: da una parte il corridoio sembra bloccato da una grata, dall'altra una fitta nebbia ti impedisce di vedere oltre. Se possiedi entrambe le chiavi puoi aprirlo (vai al **520**). Se non possiedi entrambe le chiavi D e H, potresti comunque tentare di aprirlo: in questo caso vai al **150** per scoprire come fare. Se invece hai intenzione di aprire il portale in un secondo momento, puoi esaminare il cadavere (requisito per effettuare questa azione: non essere stato colpito dalla *Paura dei cadaveri*. Se possiedi il requisito e vuoi perquisirlo vai al **175**) oppure proseguire lungo il corridoio: in quest'ultimo caso, vai al **121** se vuoi proseguire verso la grata, oppure vai al **377** se vuoi proseguire verso la fitta nebbia.

313

Se possiedi il codice B9 vai al **157**, altrimenti vai al **384**.

314

Se possiedi il codice D4 vai al **178**, altrimenti vai al **59**.

315

Inizi ad addentrarti nella parte bassa della caverna. Subito dopo il cunicolo vedi a terra un prigioniero. Poco più avanti vedi una piccola gabbia, e più in fondo intravedi una sagoma che si muove. Non riesci a vedere oltre.
Se vuoi avvicinarti al prigioniero vai al **373**, se vuoi esaminare la gabbia vai al **397**, se vuoi osservare la sagoma più da vicino vai al **27**. In alternativa, puoi procedere oltre la sagoma ed arrivare nella parte più bassa della caverna (vai al **90**).

316

Il cadavere è morto da diverse ore ed è totalmente carbonizzato. La vista di uno spettacolo così atroce aumenta il tuo senso di angoscia (sei stato colpito dalla *Paura dei cadaveri*). Addosso al cadavere non trovi nulla di interessante. Vai al **28** se vuoi salire verso il corridoio principale, oppure vai al **517** se vuoi scendere lungo la biforcazione fino alla fine.

317

Se possiedi il codice G8 vai al **114**, altrimenti vai al **445**.

318

Ti trovi di fronte alla gabbia. Subito alla tua destra, accanto all'entrata del cunicolo, vedi a terra un prigioniero. Sulla sinistra invece intravedi una sagoma che si muove. Non riesci a vedere oltre. Se vuoi avvicinarti al prigioniero vai al **373**, se vuoi osservare la sagoma più da vicino vai al **27**. In alternativa, puoi procedere oltre la sagoma ed arrivare nella parte più bassa della caverna (vai al **90**), avvicinarti al lago (vai al **104**) o uscire definitivamente dalla grotta (vai al **341**).

319

Se possiedi il codice D5 vai al **482**, altrimenti vai al **234**.

320

Ti avvicini al sensore, ma ti accorgi che è distrutto: forse si trattava di un apparecchio in grado di captare i movimenti. Sotto il sensore, il pavimento ha avuto un cedimento, e nell'ambiente sottostante riesci ad intravedere lo scheletro di un uomo. La stanza è priva di altri oggetti, quindi decidi di continuare a camminare. Vai al **349** per avvicinarti alla curva e alla stanza con la porta aperta, oppure vai al **56** per dirigerti verso la piccola galleria secondaria.

321

Il prigioniero crolla a terra privo di vita (prendi nota del codice E3). Sei dispiaciuto per questa morte assurda, ma non hai avuto altra scelta (guadagni 1 punto di Combattività). La botola sopra la tua testa è ancora aperta: sembra quasi che qualcuno abbia voluto farti combattere contro quell'uomo, ma per quale motivo? Perché quel prigioniero non è scappato prima da lì? E perché era convinto che tu volessi fargli del male? Le domande aumentano di minuto in minuto, ma purtroppo non hai risposte. Decidi di esaminare il cadavere del prigioniero, e trovi una chiave e un foglio giallo. Sulla chiave c'è la lettera C (segnala sul foglio del personaggio). Prendi nota del foglio giallo: quando vorrai leggerlo vai al **23**, ma ricordati di segnare il paragrafo in cui ti trovi, in quanto il **23** non ti porterà indietro. Se vuoi puoi conservare il foglio (ricordati che occupa lo spazio di un oggetto), oppure puoi buttarlo via dopo averlo letto. Con un salto ti arrampichi sulla parete ed esci dalla botola in cui eri caduto poco prima. Tornato di nuovo nel corridoio, puoi decidere se avvicinarti alla grata a pochi

metri da te (vai al **3**), oppure se proseguire dalla parte opposta, verso la curva (vai al **360**).

322

Ti accorgi subito che la porta è aperta, ed entri nella stanza. L'ambiente è molto piccolo ed è fiocamente illuminato da una serie di candele poste agli angoli della stanza. La porta si chiude dietro le tue spalle, ma improvvisamente senti un rumore sinistro. Ti volti di scatto: accanto alla porta che hai appena chiuso vedi una possente armatura di ferro che si sta lentamente animando. Impugna una vecchia spada arrugginita, ed inizia a muoversi verso di te.
Armatura: Energia: 8, Danno: 1D, Protezione: 6, Combattività: 3, Resistenza: 4.
Se la uccidi vai al **361**. Se vuoi fuggire, esci dalla stanza con un rapido movimento (vai al **218**), ma l'avversario ti infliggerà comunque un Danno di 5 punti di Energia.

323

La stanza è piccola ed abbastanza calda. Appena entri, sulla destra, noti la presenza di un sacco pieno. Nella parete di fronte all'entrata un masso è stato spostato per permettere l'ingresso in un altro passaggio. Se vuoi esaminare il sacco vai al **518**. Se invece vuoi tornare verso il bivio con il pozzo vai al **7**.

324

Ti avvicini allo strano meccanismo: è formato da un pannello metallico nel quale ci sono varie leve. Guardando in alto, vi-

cino alla parete, intravedi dei simboli:
GQJ
CPB
_ _8.

Forse si tratta di un'indicazione per sbloccare il meccanismo. All'altezza del pavimento, proprio sotto il pannello, ti accorgi che la parete presenta delle scanalature: là dietro c'è sicuramente un passaggio, ma per scoprirlo è necessario decifrare quei simboli.
Requisito per decifrare i simboli: Intelligenza pari o superiore a 5.
Se possiedi questo requisito vai al **133**, altrimenti puoi avvicinarti all'uomo (vai al **454**), esaminare la botola (vai al **227**) o esplorare le mensole (vai al **155**).

325

Arrivi davanti ad una piccola porta: ha l'arco scavato nella pietra e sulla serratura è incisa la lettera G. Se possiedi la chiave G vai al **203**, altrimenti vai al **466**.

326

Esci velocemente dalla stanza, ed un istante dopo la porta si richiude dietro di te. La telefonata che hai appena ricevuto ti rimbomba ancora nelle orecchie: chi ti avrà chiamato? E perché hanno permesso la tua fuga? Chi c'è dietro a tutto ciò? Non potendo rispondere a queste domande, ti guardi intorno per osservare l'ambiente in cui ti trovi: ora sei al centro di un lungo corridoio scavato nella pietra, illuminato da una lunga serie di torce. Con la porta alle spalle, guardi davanti a te: all'interno di un'alcova, una Guardia minacciosa inizia a scrutarti; il suo aspetto poderoso ti fa rimanere impietrito. Ti

guardi intorno velocemente: verso destra vedi una scala alla fine del corridoio, mentre verso sinistra intravedi una biforcazione. Purtroppo non hai tempo per fare altro, perché la Guardia esce dalla sua alcova urlando e si dirige verso di te brandendo la sua arma. Se vuoi puoi combattere (vai al **273**). Altrimenti non ti resta che fuggire a destra verso la scalinata (vai al **170**) o a sinistra verso la biforcazione (vai al **294**).

327

Lentamente l'uomo si riprende. Dopo aver capito che sei un prigioniero anche tu, ti chiede di liberarlo. "Accadono strane cose qui", ti dice con un filo di voce, "vogliono vedere quanto riusciamo a resistere. Ci stanno tenendo in vita per i loro sporchi esperimenti...". La sua voce è esile, ma piena di disperazione. Prendi la tua arma e colpisci con forza la catena, liberando il prigioniero. Gli chiedi se conosce l'uscita, ma non ne ha idea. "Ho visto solo un uomo vestito di nero usciva dalla stanza, ma quando è successo non ero incatenato, la catena l'hanno messa dopo". Gli chiedi anche quanti prigionieri ci sono, ma non lo sa. Probabilmente più di dieci, visto il numero sulle casacche... Improvvisamente senti un rumore: la catena si sta muovendo, sembra scorrere lentamente verso la parete. Probabilmente nella stanza c'è un'altra presenza. Se vuoi afferrare al volo la catena vai al **279**. Se invece rimani immobile vai al **365**.

328

Afferri saldamente la leva e la ruoti in senso orario. Con estremo stupore, noti che il fontanile è ancora perfettamente funzionante, in quanto ne esce un'acqua fresca e limpida. Assetato, ti avvicini istintivamente per bere, ma sei subito assalito dall'ennesimo terribile dubbio: quell'acqua sarà potabile?

Se vuoi puoi berne un sorso (vai all'**80**), altrimenti puoi andare a perquisire il prigioniero morto (vai al **437**). Se possiedi l'Abilità *Sicurezza* puoi utilizzarla per vedere se puoi fidarti a bere o meno: in questo caso vai al **280**.

329

Lasci cadere a terra l'ascia e continui a correre (cancellala dal foglio del personaggio e cancella il codice A8; se possiedi solo l'ascia come arma, ora rimani a mani nude: riduci il Danno che puoi causare al livello di partenza). Arrivato ai piedi della scala ti volti, e vedi che la Guardia sta tornando nella sua alcova. Se vuoi puoi salire la scala (vai al **308**), oppure torna indietro verso la Guardia (vai al **269**).

330

La paura dei ragni e delle ragnatele ti impedisce di avvicinarti alla ragnatela che blocca il passaggio. Se possiedi una fiala di Siero viola puoi berla per guarire dall'*Aracnofobia*: in questo caso cancella la fiala dal foglio del personaggio e vai al **260**. Altrimenti devi momentaneamente abbandonare l'idea di esplorare la ramificazione, e muoverti verso la porta (vai al **325**) o verso la grotta (vai al **55**).

331

Se hai già esaminato tutta la stanza vai al **309**. Altrimenti puoi avvicinarti all'uomo (vai al **454**), esplorare le mensole (vai al **155**), esaminare la botola (vai al **227**) o avvicinarti al meccanismo (vai al **335**).

332

Dopo diversi metri, ti trovi su un lato del corridoio una nuova porta. Il corridoio è avvolto nel più totale silenzio. Esamini la serratura e riesci a leggere la lettera A. Se possiedi la chiave A, puoi aprire la porta. In questo caso vai al **109**. Se non possiedi la chiave A, oppure non vuoi entrare, allora devi proseguire lungo il corridoio in una delle due direzioni. Da un lato, dopo circa quindici metri, il corridoio sfuma verso il bianco fino a diventare completamente chiaro; dall'altro lato, il corridoio sembra presentare una svolta ed è completamente invaso da una fitta nebbia. Se prosegui verso la parte bianca vai al **45**. Se prosegui nel lato opposto e ti addentri nella nebbia vai al **452**.

333

Con uno strattone improvviso riesci a liberarti dalla presa dei tentacoli, ma perdi 2 punti di Energia (prendi nota del codice D7). Ti allontani dalla parete, controllando che il mostro non tenti di nuovo di afferrarti. Puoi esaminare gli stracci (vai al **63**), osservare la saracinesca (vai all'**87**) o uscire definitivamente dalla stanza (vai al **442**).

334

Procedi lentamente cercando di non fare troppo rumore. Dopo qualche metro, in un lato del corridoio, vedi una scala a chiocciola che scende verso il basso. Non riesci a capire che tipo di ambiente ci sia lì sotto, comunque vedi una luce accesa. Se vuoi scendere vai al **343**. Altrimenti puoi continuare a percorrere il corridoio procedendo verso la curva (vai al **360**) o verso la biforcazione (vai al **295**).

335

Se possiedi il codice C6 vai al **242**. Se possiedi il codice C7 vai al **154**. Se non possiedi nessuno di questi due codici vai al **324**.

336

La Guardia giace immobile nella sua alcova e stringe tra le mani una spada. Se vuoi avvicinarti alla porta per esaminarla vai al **387**. Se vuoi attaccare la guardia vai al **169**. In alternativa, puoi continuare lungo il corridoio: in questo caso, se ti dirigi verso la scala vai al **276**, mentre se ti dirigi verso la biforcazione vai al **294**.

337

Arrivi davanti ad una porta: sembra molto vecchia. Ti fermi per ascoltare eventuali rumori, ma non senti nulla. Se vuoi entrare vai al **275**. Se invece vuoi spostarti, hai diverse alternative: proseguire verso la nicchia (vai al **171**), dirigerti verso il baule e la gabbia (vai al **90**) oppure avvicinarti al lago (vai al **104**).

338

Se possiedi entrambi i codici C10 e H5, vai al **151**. Se non possiedi nessuno di questi due codici, o ne possiedi solo uno, vuol dire che potresti ancora acquisire l'Abilità *Arrampicata* in altre parti della prigione, quindi torna al **440** e fai un'altra scelta.

339

Nell'angolo opposto della stanza vedi una chiave. Forse se ti muovi velocemente potresti provare a prenderla, ma le bru-

ciature che potresti subire ti provocherebbero dei Danni. Se preferisci evitare di entrare, puoi dirigerti verso la stanza a sinistra (vai al **463**) o risalire il cunicolo verso la curva a gomito (vai al **33**).
Se invece vuoi provare a prendere la chiave, leggi il seguente procedimento.
Lancia due dadi: se ottieni un punteggio uguale o superiore a 10 riesci a prendere la chiave e ad uscire dalla stanza; se fallisci il lancio, perdi 1 punto di Energia. Per ogni punto di Abilità *Agilità* che possiedi aumenta il punteggio ottenuto di 1, mentre se possiedi il codice H7 aggiungi 2 al lancio di dadi (un'aggiunta non esclude l'altra). Inoltre, ad ogni tentativo successivo al primo, aggiungi 1 al lancio ottenuto. Puoi ripetere il lancio fin quando non riesci a prendere la chiave, oppure fin quando non decidi di smettere: nel caso tu decida di rinunciare dopo vari tentativi, vai al **138**. Se, nella serie di lanci, perdi tutta la tua Energia, cadi a terra ustionato e la tua avventura finisce qui. Se invece riesci ad ottenere un punteggio superiore a 10 prima che la tua Energia si esaurisca, riesci a prendere la chiave e ad uscire dalla stanza. In questo caso vai al **257**.

340

Una cosa attira la tua attenzione: una mensola al centro di una parete (prendi nota del codice G1). Sulla mensola, puoi vedere due oggetti. Il primo è una fiala di siero viola, il secondo è un sacchetto pieno di cibo. Puoi prendere tutto ciò che vuoi, a seconda di quanto spazio hai. Il siero viola ed il cibo puoi utilizzarli subito, se vuoi: il siero viola può guarire dall'*Aracnofobia*, ed il cibo può farti guadagnare 12 punti di Energia. Se non vuoi utilizzarli subito, puoi conservarli per utilizzarli al momento opportuno. Inoltre guadagni 1 punto di Resistenza. Esci dalla nicchia: devi decidere da che parte an-

dare. Se vuoi scendere verso la parte più bassa della grotta, dove intravedi una porta, un baule ed una gabbia, vai al **337**. Se invece vuoi procedere verso la parte più alta della grotta, dove intravedi una stanza oltre un'apertura in cima alla grotta stessa, vai al **425**.

341

Se possiedi il codice B6 vai al **461**. Se possiedi i codici B6 e B7 vai al **4**. Se non possiedi nessuno di questi codici vai al **263**.

342

Il silenzio ti rimbomba nelle orecchie. Sei quindi perso in una prigione sotterranea, senza sapere chi ti ci abbia portato, né perché, e senza ricordare bene chi sei. Immerso in mille dubbi sul perché ti trovi lì, ti dirigi istintivamente verso l'unica uscita possibile, ma ti accorgi con disperazione che la porta è chiusa. La certezza che nessuno verrà a salvarti ti assale, quindi devi contare solo sulle tue forse per uscire. (Prendi nota di questo paragrafo, perché alcune delle scelte qui di seguito non ti porteranno indietro). Se provi ad urlare per vedere se qualcuno dei tuoi carcerieri possa sentirti, vai al **386**. Se provi ad ispezionare meglio il cadavere vai al **270**. Se invece vuoi esaminare l'aggeggio che hai in tasca vai al **247**.

343

Se possiedi il codice E4 vai al **506**, altrimenti vai al **75**.

344

Se possiedi solo il codice A2 vai al **48**. Se possiedi solo il codice A6 vai al **158**. Se possiedi i codici A6 e A7 vai al **160**.

Se invece non ne possiedi nessuno, o possiedi qualsiasi altra combinazione di questi tre codici, vai al **456**.

345

Sulla serratura c'è la lettera D. Se possiedi questa chiave vai al **494**, altrimenti vai al **293**.

346

Ti avvicini alla saracinesca: nonostante sia in parte abbassata, c'è abbastanza spazio per passare. Oltre la saracinesca però non trovi nulla di interessante. Torni nella stanza: a questo punto non ti resta che esaminare gli stracci (vai al **63**) o uscire definitivamente (vai al **442**).

347

"Perché è l'unico modo per ottenere il nostro obiettivo senza che nessuno ti uccida". Ti resta una sola domanda. Se le chiedi chi è lei vai al **406**. Se le chiedi se hanno intenzione di ucciderti vai al **457**. Se le chiedi cosa possiedi che le interessa vai al **101**.

348

Se possiedi il codice C8 vai al **368**, altrimenti vai al **514**.

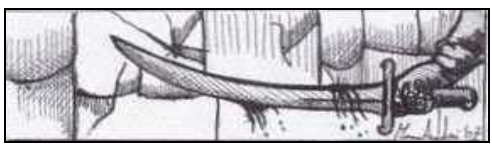
349

Continuando a camminare, ti ritrovi davanti ad una nuova stanza. La porta è aperta, o meglio sembra che sia stata scardinata, ed ora giace leggermente appoggiata al lato destro dell'entrata, occupando metà uscio. Ti chiedi quale misteriosa

forza l'abbia ridotta in quello stato. All'altezza della stanza, il corridoio cambia gradualmente colore, diventando nero. Se vuoi puoi entrare nella stanza (vai all'**8**). Altrimenti puoi proseguire lungo il corridoio (vai al **473**).

350

(prendi nota del codice A5) Ti avvicini al cadavere; ti chiedi chi o che cosa possa aver ucciso quell'uomo, e soprattutto chi è. Perché si trova in quella stanza con te? Poiché non hai modo di dare risposta a queste domande, decidi di perquisirlo: forse possiede qualche oggetto utile per uscire di li. La scritta S.R.M. sulla tuta di pelle di quell'uomo ha un effetto inquietante su di te, e moltiplica i tuoi dubbi sulla situazione in cui ti trovi. Nelle tasche non trovi niente, ma osservandolo bene noti la presenza di una cinta particolare con un piccolo contenitore sul lato sinistro: osservi bene il contenitore e ti accorgi che contiene dieci piccole fessure, grandi abbastanza per contenere dieci chiavi. Anche se non hai ben chiara l'utilità di quella cinta, decidi di indossarla (ricordati di segnare sul foglio del personaggio questo contenitore con spazio per 10 oggetti, e segna che può contenere solo chiavi). Ti avvicini alla porta, ma non vedi nessuna serratura e non c'è verso di aprirla. Vai al **282**.



351

Continuando a camminare, ti ritrovi davanti ad una nuova stanza. La porta è aperta, o meglio sembra che sia stata scardinata, ed ora giace leggermente appoggiata al lato destro dell'entrata, occupando metà uscio. Ti chiedi quale misteriosa forza l'abbia ridotta in quello stato. All'altezza della stanza, il corridoio cambia gradualmente colore, diventando totalmente bianco. Se vuoi puoi entrare nella stanza (vai all'**8**), altrimenti puoi proseguire lungo il corridoio (vai al **172**).

352

"I veri nemici sono coloro che cercano di ucciderti, così come hanno fatto con le guardie". Ti accorgi che non hai potuto chiarire nessuno dei tuoi dubbi, anzi, forse i tuoi dubbi sono maggiori di prima. Torna al paragrafo in cui ti trovavi e continua a leggere da lì.

353

Se possiedi il codice E1 vai al **220**, altrimenti vai al **66**.

354

Sembra proprio che non ci sia uscita da quella stanza. Improvvisamente senti uno strano rumore: sembra provenire dall'apparecchio che hai in tasca. Lo prendi in mano per controllare meglio: qualcuno sta provando a chiamarti.. Con la mano tremante, premi l'unico pulsante di quello strano oggetto, e lo porti vicini all'orecchio. Il segnale è molto disturbato, ma riesci a sentire una voce metallica: "Ci controllano, dobbiamo fare in fretta". Qualche secondo di pausa, poi, con un fruscio di sottofondo, capisci a malapena l'ultima frase: "Abbiamo piazzato una carica di dinamite per aprirti un varco, al-

lontanati dalla porta. Purtroppo non sempre riusciremo ad aiutarti perché...". Dopodiché la voce scompare, lasciandoti in compagnia del fastidioso fruscio di sottofondo. Qualche istante dopo, svanisce anche il fruscio. Impietrito, rimetti quell'apparecchio in tasca. Un'improvvisa deflagrazione riecheggia nella grotta, e fai appena in tempo a gettarti a terra per non rimanerne investito. L'esplosione ha aperto un varco: ti avvicini per osservare. Ad un livello più basso rispetto alla stanza in cui ti trovi si è aperto un altro ambiente, e decidi di scendere, essendo quella l'unica possibilità di uscita da questa prigionia. Prima di saltare giù, osservi l'ambiente in cui stai per andare: si tratta di una grotta abbastanza ampia, di forma abbastanza rotonda, con un lago al centro. Non vedendo pericoli, decidi di saltare giù. Vai al **440**.

355

Se possiedi il codice G5 vai al **316**, altrimenti vai al **91**.

356

La stanza a destra è priva di porta, quindi puoi entrare facilmente. Dal pavimento però proviene uno strano vapore bollente: forse si tratta di un sistema di riscaldamento, ma visto così sembra più che altro un sistema per scoraggiare l'entrata in questa stanza. Se possiedi il codice G9 vai al **487**, altrimenti vai al **339**.

357

L'orso crolla a terra (prendi nota del codice H6). Passi dietro al cadavere per andare a prendere la chiave: appena la afferri, ti accorgi che su un lato è incisa la lettera L. Prendi nota della chiave L. Decidi di allontanarti: vai al **397** se vuoi andare

verso la gabbia e il cunicolo d'entrata alla grotta, oppure vai al **90** se vuoi dirigerti verso la parte più bassa della grotta.

358

Dopo qualche metro arrivi davanti ad una nuova porta. E' chiusa, e dopo averla osservata vedi che sopra la serratura è presente la lettera E. Poco più avanti, nei pressi di una leggera curva a sinistra, il corridoio sfuma completamente e diventa bianco; all'altezza della curva riesci anche a vedere un'altra stanza. Se possiedi la chiave E puoi provare ad aprire la porta davanti a cui ti trovi; in questo caso vai al **165**. Se invece non possiedi la chiave E, o non vuoi aprire la porta, vai al **15** per proseguire lungo il corridoio nero, oppure vai al **351** per proseguire lungo il corridoio bianco.

359

Ti avvicini alla botola per esaminarla e ti accorgi che è aperta; l'ambiente sottostante è molto piccolo e sembra privo di oggetti interessanti, ad eccezione di una spada argentata (Danno: 2D-3). Se vuoi prenderla, lascia lì la tua arma e segna la nuova spada nel foglio del personaggio (prendi nota del codice C4). Esci dalla botola e vai al **331**.

360

Arrivi nei pressi della curva: da qui puoi vedere entrambi i bracci del corridoio. Dal lato destro, oltre una grata chiusa che blocca il passaggio, puoi vedere un immenso portale sulla destra, dopodiché la visuale è resa difficile da una fitta nebbia. Dall'altro lato, a metà corridoio, riesci a vedere una biforcazione e, dopo due porte, intravedi in lontananza una scala sulla destra. Inoltre, all'altezza della curva, vedi una

specie di foro che esce dal muro: sembra fatto di metallo. Se vuoi andare dalla parte della grata vai al **188**, se invece vuoi dirigerti verso la biforcazione vai al **334**. Prima di muoverti puoi esaminare il foro; in questo caso vai al **244**.

361

L'Armatura crolla su se stessa (prendi nota del codice D6). Provi ad esaminarla, ma non trovi nessun oggetto interessante. La corazza è abbastanza scomoda, ma se vuoi puoi prenderla (Protezione: 6); purtroppo, indossarla comporta anche effetti negativi: perdi 1 punto di Abilità *Agilità* ed un'altra Abilità a tua scelta. Se possiedi l'Abilità *Doppio Attacco*, perdi anche quella oltre alle altre due Abilità appena indicate. (Se decidi di prenderla ugualmente, ricordati di segnarla sul foglio del personaggio e cancella le Abilità appena indicate; tali Abilità saranno recuperate solo dopo che ti toglierai l'armatura). Se vuoi puoi anche prendere la spada (Danno: 1D). Ricorda in ogni caso di aggiornare il foglio del personaggio. Ti guardi intorno: le uniche cose interessanti che vedi sono una fessura sulla parete di fronte all'entrata e un foglio arrotolato vicino ad una delle candele. Se vuoi esaminare la fessura vai al **516**. Se vuoi leggere il foglio vai al **353**. Se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **218**.

362

Apri il sacco, ma oltre ad un mucchio di paglia non contiene nulla di interessante. Decidi di tornare indietro fino al bivio che porta al pozzo (vai al **7**).

363

Appena bevi l'acqua ti senti decisamente meglio. Hai acquisito l'Abilità *Doppio Attacco* e guadagni 8 punti di Energia

(prendi nota del codice C5). Ora che puoi tenere due armi, puoi prendere la spada che hai appena trovato senza dover scartare l'altra arma che già possedevi (ricordati di segnare nel foglio del personaggio la seconda arma; se avevi in mano qualche oggetto, devi metterlo nello zaino, se ne hai uno. Se non possiedi nessun altro contenitore di oggetti, devi scartare l'arma e lasciarla qui). Decidi di uscire dalla botola. Vai al **331**.

364

(prendi nota del codice A5) Ti avvicini al cadavere; ti chiedi chi o che cosa possa aver ucciso quell'uomo, e soprattutto chi è. Perché si trova in quella stanza con te? Poiché non hai modo di dare risposta a queste domande, decidi di perquisirlo: forse possiede qualche oggetto utile per uscire di li. La scritta S.R.M. sulla tuta di pelle di quell'uomo ha un effetto inquietante su di te, e moltiplica i tuoi dubbi su questa situazione in cui ti trovi. Nelle tasche non trovi niente, ma osservandolo bene noti la presenza di una cinta particolare con un piccolo contenitore sul lato sinistro: osservi bene il contenitore e ti accorgi che contiene dieci piccole fessure; in una di esse trovi una piccola chiave. Con le mani che ti tremano, la prendi e la osservi: ha delle piccole scanalature su entrambi i lati, e su un lato è incisa la lettera D. Non trovando altri oggetti, decidi di indossare la cinta (ricordati di segnare sul foglio del personaggio questo contenitore con spazio per dieci oggetti, e segna che sei in possesso della chiave D. Può contenere solo chiavi). Ti avvicini alla porta, ma ti accorgi che sulla serratura non è incisa alcuna lettera. In preda alla disperazione, tenti comunque di aprirla, ma senza riuscirci. Vai al **370**.

365

La catena scivola via fino a scomparire dietro al muro. Ormai non puoi più recuperarla (prendi nota del codice A2). Il prigioniero, dopo essersi alzato, si sdraia a terra su un mucchio di paglia, senza la minima intenzione di spostarsi. Gli chiedi se vuole venire con te, ma ti risponde con un filo di voce che non ha intenzione di uscire di lì, perché fuori il rischio di morire è troppo grande. Se vuoi puoi ispezionare il fontanile (vai al **21**), oppure esci dalla stanza e vai al **302**.

366

Con la mano tremante, afferri l'apparecchio e premi il pulsante. La prima cosa che senti è un fastidioso fruscio di sottofondo, ma poi senti una voce: "Ti stanno mettendo in difficoltà, vogliono ucciderti, ma stiamo cercando di aiutarti…". Una lunga pausa, il fruscio inizia a farsi più forte. Poi di nuovo la voce: "Ci sono due passaggi segreti all'interno della prigione, scoprirli ti permetterà di avere più possibilità di salvezza, ma ricordati di percorrere prima quello che parte dalla...". La comunicazione cade definitivamente. Rimani immobile pieno di rabbia e disperazione (prendi nota del codice B5). A quanto pare, chi ti chiama sta cercando di aiutarti. Ma perché? Di chi si tratta? E come hanno fatto a darti quell'apparecchio? Come hanno potuto i tuoi carcerieri permetterglielo? Pieno di rabbia, sei tentato di buttare quella specie di cellulare nel lago. Se lo fai vai al **519**. Altrimenti lo rimetti in tasca e ti avvicini al lago (vai al **50**).

367

Inizi a percorrere la galleria secondaria; il cunicolo presenta una doppia curva prima a destra e poi a sinistra, fino ad arrivare ad una porta. Guardando in alto, vedi un foro nel muro;

forse potrebbe contenere qualche oggetto, ma potrebbe anche essere una trappola. Sulla serratura della porta sono incise due lettere: B e D. Se possiedi entrambe le chiavi B e D puoi aprirla, in questo caso vai al **261**. Se vuoi esaminare la fessura in alto vai al **505**. Se invece vuoi tornare indietro vai al **204**.

368

Ti trovi di nuovo davanti all'immenso cratere, con la differenza che ora c'è una creatura alle tue spalle che vuole ucciderti. Purtroppo ti trovi alla fine del passaggio e non hai via di fuga: devi necessariamente combattere.
Creatura: Energia: 30, Danno: 1D-1, Protezione: 0, Combattività: 7, Resistenza: 6.
Ricordati che se subirai più di 5 punti di Danno, sarai colpito dalle *Vertigini*. Se la uccidi vai al **49**.

369

"Lo dovrai scoprire da solo, fa parte di ciò che dovrai riuscire a ricordare". Ti accorgi che non hai potuto chiarire nessuno dei tuoi dubbi, anzi, forse i tuoi dubbi sono maggiori di prima. Torna al paragrafo in cui ti trovavi e continua a leggere da lì.

370

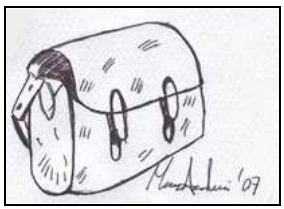
Esplori tutta la stanza; fortunatamente ti accorgi che su una parete c'è un piccolo cunicolo a circa un metro da terra. E' Completamente bloccato da paglia e stracci impolverati, per cui non eri riuscito a vederlo prima. Ti arrampichi, e piano piano inizi a togliere tutto ciò che ostruisce il passaggio. Il cunicolo è stretto e buio, per percorrerlo tutto devi strisciare

per diversi metri. Finalmente arrivi alla fine del cunicolo: sotto di te c'è un altro ambiente e riesci anche ad intravedere un'altra porta. Con un salto scendi giù e ti trovi davanti alla nuova porta. Purtroppo sulla serratura vedi la lettera E, quindi non hai modo di aprirla. Improvvisamente, dietro di te, si materializza una ragazza. "Il mio nome è Tishen", ti dice con una strana voce metallica, "Dobbiamo fare presto perché ci controllano".
Vai al **108**, ma ricorda di prendere nota di questo paragrafo in quanto il **108** e i paragrafi seguenti non ti porteranno indietro. Quando avrai finito di leggerli torna qui e continua a leggere questo paragrafo.
"Per aprire la porta devi darmi la chiave che possiedi". Non avendo altre alternative, le dai la chiave D (cancellala dal foglio del personaggio) e lei ti apre la porta, lasciandoti da solo al centro di un corridoio. Vai al **311**.

371

Ti chiedi chi sia quella misteriosa ragazza, comparsa dal nulla in modo altrettanto misterioso. "Mi chiamo Tishen, puoi fidarti di me perché sono qui per aiutarti ad uscire di qui". La guardi titubante, ma la ragazza continua: "Puoi chiedermi quello che vuoi, ma ti sono concesse solo tre domande". Indispettito, rispondi senza pensarci: "Come, solo tre domande? Io ho un'infinità di cose da chiedere su questo posto...che razza di aiuto mi daresti con tre misere...". Tishen ti interrompe: "Lo so, ma sono le regole. Qui non comando io, è bene che tu te ne renda conto!". Le parole della ragazza lasciano spazio a poca speranza.
Vai al **108**, ma ricordati di segnare il numero di questo paragrafo in quanto il **108** non ti porterà indietro. Dopo che avrai parlato con Tishen, torna qui e continua a leggere il paragrafo.

Pieno di dubbi, vorresti sfogare la tua rabbia in qualche modo, ma Tishen ha ancora qualcosa da dirti: "Non è tutto: esiste un altro motivo per cui sono apparsa proprio ora". Vai al **201**.



372

Se possiedi una delle seguenti coppie di codici:
- E8 ed F4
- E8 ed E9

vai al **409**.
Se non possiedi nessuna di queste coppie di codici vai al **292**.

373

Ti avvicini al prigioniero: è ancora vivo, ed indossa una casacca come la tua, sulla quale è inciso il numero 10 (prendi nota del codice F6). Ti avvicini per parlare con lui, ma ti fa cenno di stare immobile ed in silenzio. I suoi movimenti lenti e silenziosi ti suggeriscono che è in allerta per qualcosa. "Ci sta seguendo, è vicino...", ti dice con un filo di voce. E' visibilmente teso, ma ne ignori il motivo. "Chi ci sta seguendo?", chiedi con timore; la risposta ti fa gelare il sangue: "L'S.R.M., è nel cunicolo. Appena entrerà nella grotta ci ucciderà. Ma c'è una via di uscita, è l'unico modo per evitarlo.

Vieni con me se vuoi salvarti". L'uomo ti indica una specie di pozzo dietro di lui, che prima non avevi notato, dopodiché si abbassa ed inizia a scendere nell'apertura. Rimani un attimo immobile: ora senti anche tu un rumore nel corridoio, che si fa sempre più forte: qualcosa si sta avvicinando, e anche molto rapidamente. Il prigioniero, consapevole che ormai non serve più stare in silenzio, ti lancia un ultimo disperato grido: "Forza, scendi, altrimenti ti ucciderà! Non puoi fuggire da altre parti nella grotta, non sei abbastanza veloce per evitarlo, e anche affrontarlo in combattimento è impossibile!!!". Devi decidere in fretta. Se scendi insieme a lui nel pozzo vai al **498**, se vuoi rimanere immobile per tentare di affrontare il pericolo vai al **428**, se vuoi spostarti in un'altra parte della grotta vai al **71**.

374

Esci dalla stanza e la porta si chiude alle tue spalle. Se vuoi puoi esaminare la fessura in alto: in questo caso vai al **505**. Altrimenti puoi percorrere il corridoio fino a tornare nel corridoio bianco da cui sei venuto: in questo caso vai al **204**.

375

Sei talmente impegnato a fuggire che non ti accorgi che due Lupi minacciosi si stanno avvicinando alla tua destra: erano incatenati alla parete, ma a quanto pare hanno rotto la catena spinti dalla fame, ed ora vogliono divorarti. Purtroppo hai perso tutto il vantaggio che avevi sulla creatura, che ora può attaccarti. In questo combattimento multiplo, hai ben tre avversari da affrontare contemporaneamente.
Tira un dado: se il punteggio è compreso tra 1 e 5, uno dei due Lupi attacca la creatura con la frusta invece di attaccare te (quindi dovrai combattere contro un solo Lupo. Mentre lo

affronti, ricordati di far svolgere contemporaneamente anche lo scontro tra la Creatura con la frusta e l'altro Lupo. Quando entrambi i Lupi saranno morti, devi scontrarti contro la Creatura, se è sopravvissuta); se invece ottieni un 6, entrambi i Lupi attaccheranno te, e dovrai combattere contro tre avversari contemporaneamente.
Non puoi fuggire in alcun modo. Se vinci vai al **447**.

376

Il cunicolo prosegue curvando leggermente. Dopo diversi metri, a sinistra si apre un nuovo passaggio, mentre davanti a te il cunicolo principale continua fino a sbucare in una grotta. Vai al **55** se intendi proseguire lungo il cunicolo. Vai al **67** se invece vuoi entrare nel piccolo passaggio laterale.

377

Dopo pochi passi arrivi nei pressi di una stanza, mentre davanti a te il corridoio continua fino ad essere completamente avvolto dalla nebbia. Se vuoi entrare nella stanza vai al **500**. Se invece intendi proseguire in direzione della nebbia vai al **497**.

378

Osservi bene le pareti e le incisioni su di esse, e ti accorgi che i vari simboli che hai notato sono in realtà pentagoni. Non solo: all'interno di ognuno di essi sono presenti numerose lettere, e sotto le lettere ci sono strani codici numerici. Ti avvicini ad uno di essi e lo guardi con attenzione: 1-26. Forse si tratta di qualche rituale magico a te sconosciuto. Continui ad esaminare le pareti, ma ti accorgi che gli stessi simboli si ripetono un po' in tutta la stanza, quindi decidi di lasciar per-

dere. Se preferisci avvicinarti all'uomo a terra vai al **303**, se invece vuoi esaminare il fontanile vai al **98**.

379

L'acqua non è velenosa. Puoi decidere se berla (vai al **161**) o no (vai al **303**).

380

Se possiedi un'arma vai al **134**, altrimenti vai al **251**.

381

"Il tempo necessario per ottenere ciò che vogliono". Ti resta una sola domanda. Se le chiedi cosa vogliono vai al **101**. Se le chiedi se vogliono ucciderti vai al **457**. Se le chiedi cosa significa S.R.M. vai al **369**.

382

Requisito per risolvere la combinazione: Intelligenza pari o superiore a 5.
Se possiedi questo requisito vai all'**82**. Altrimenti vai al **305**.

383

Creatura del buio: Energia: 18, Danno: 1D, Protezione: 1, Combattività: 2, Resistenza: 3.
Se questa creatura ti infligge un Danno di 10 o più punti di Energia, vieni colpito dalla *Paura del buio*.
Se la uccidi vai al **491**. Altrimenti puoi fuggire verso la porta (vai al **459**) o lungo il corridoio (vai al **226**).

384

Dopo aver percorso alcuni metri intravedi a terra una strana fessura. A prima vista sembra molto profonda, ma quando la esplori da vicino ti accorgi di non riuscire a vedere il fondo. Improvvisamente senti un rumore, proviene proprio da quella fessura: qualcosa si sta muovendo lì sotto. Se vuoi puoi rimanere immobile per vedere cosa succede (vai al **57**), oppure puoi allontanarti: in questo caso, puoi raggiungere la porta alla fine del corridoio (vai al **416**) o proseguire lungo il corridoio bianco (vai al **42**).

385

Invece di salire la scala, decidi di percorrere nuovamente il corridoio. Dopo qualche metro arrivi all'altezza della prima delle due porte. Se possiedi il codice A1 vai al **26**, altrimenti vai al **451**.

386

Urlando, speri almeno di capire se ti trovi solo oppure se fuori dalla stanza c'è qualcuno dei tuoi carcerieri. Nonostante il volume della tua voce, però, sembra non risponderti nessuno. Evidentemente sei davvero solo. Inizi a chiederti se ti abbiano abbandonato lì, oppure se torneranno a prenderti. Torna al paragrafo da cui sei venuto a fai un'altra scelta.

387

Ti avvicini alla porta: è estremamente massiccia ed è fatta con uno strano materiale ruvido. Ti accorgi subito che non ha fessure, quindi non puoi guardare al suo interno. Sulla serratura noti la presenza della lettera L. Purtroppo non hai il tempo per agire in nessun'altra maniera, perché la Guardia nel

frattempo si è animata e sta per attaccarti alle spalle.
Se vuoi provare ad entrare comunque nella stanza vai al **429**. Se vuoi combattere vai al **169**. Se invece vuoi fuggire, devi decidere velocemente che direzione prendere: a sinistra verso la scala (vai al **170**) o a destra verso la biforcazione (vai al **268**).

388

Creatura mutante: Energia: 8, Danno: 2D+2, Protezione: 1, Combattività: 4, Resistenza: 4.
Se vinci vai al **474**. Se fuggi, vai al **255** se scegli di fuggire lungo il passaggio, vai al **127** se scegli di dirigerti verso la stanza nella parte alta della grotta, vai al **104** se invece vuoi avvicinarti al lago.

389

Il silenzio ti rimbomba nelle orecchie. Sei quindi perso in una prigione sotterranea, senza sapere chi ti ci abbia portato, né perché, e senza ricordare bene chi sei. Immerso in mille dubbi sul perché ti trovi lì, ti dirigi istintivamente verso l'unica uscita possibile, ma ti accorgi con disperazione che la porta è chiusa (prendi nota del codice H7). La certezza che nessuno verrà a salvarti ti assale, quindi devi contare solo sulle tue forze per uscire. (Prendi nota di questo paragrafo, perché alcune delle scelte qui di seguito non ti porteranno indietro). Se provi ad urlare per vedere se qualcuno dei tuoi carcerieri possa sentirti, vai al **386**. Se provi ad ispezionare meglio il cadavere vai al **436**. Se invece vuoi esaminare l'aggeggio che hai in tasca vai al **247**.

390

Ti trovi davanti alla porta, prendi la chiave E e la apri. Ora sei nuovamente nel corridoio. Alle tue spalle c'è la porta da cui sei appena uscito. Se vuoi proseguire lungo il corridoio bianco alla tua sinistra vai al **351**. Se invece vuoi percorrere il corridoio nero alla tua destra vai al **15**.

391

Estrai la spada dalla roccia (prendi nota del codice D3), ma mentre lo fai causi la caduta di alcune pietre che ti colpiscono in volto (perdi un'Abilità a tua scelta). La spada è in grado di provocare un Danno di 1D+3, prendila se vuoi (se lo fai, ricordati di lasciare lì la tua arma, a meno che tu non possegga l'Abilità *Doppio Attacco*). Ora puoi continuare a camminare lungo il corridoio dalla parte completamente nera (vai al **332**) o dalla parte in cui sfuma verso il bianco (vai al **358**).

392

"Perché aiutarti in questo modo è l'unico modo per salvarti". Ti accorgi che non hai potuto chiarire nessuno dei tuoi dubbi, anzi, forse i tuoi dubbi sono maggiori di prima. Torna al paragrafo in cui ti trovavi e continua a leggere da lì.

393

Inizi ad addentrarti nella parte bassa della caverna. La prima cosa che vedi è una piccola gabbia, mentre più in fondo intravedi una sagoma che si muove. Non riesci a vedere oltre. Se vuoi esaminare la gabbia vai al **397**, se vuoi osservare la sagoma più da vicino vai al **27**. In alternativa, puoi procedere oltre la sagoma ed arrivare nella parte più bassa della caverna (vai al **90**).

394

Guardando il lago, ti accorgi che sul fondo c'è qualcosa. E' un oggetto brillante. Se vuoi vedere meglio di cosa si tratta vai al **403**, altrimenti devi decidere da che parte andare: se vuoi puoi arrampicarti sulla parete per esaminare la stanza in alto vai al **267**, se vuoi recarti verso l'uscita della grotta vai al **341**, se vuoi avvicinarti alla nicchia vai al **256**. Se invece vuoi esplorare la parte bassa della caverna vai al **215**.

395

Ti dirigi correndo verso la nicchia. Se possiedi il codice G2 vai al **29**, altrimenti vai al **375**.

396

Il cunicolo prosegue curvando leggermente. Dopo diversi metri, a destra si apre un nuovo passaggio, mentre davanti a te il cunicolo principale continua. Vai al **325** se intendi proseguire lungo il cunicolo. Vai al **67** se invece vuoi entrare nel piccolo passaggio laterale.

397

Ti avvicini alla gabbia e ti accorgi che al suo interno c'è una piccola scala che porta in un ambiente sottostante. Sulla serratura della gabbia ci sono le lettere E ed I. Se possiedi entrambe le chiavi puoi aprire la gabbia (vai al **235**). Se possiedi una chiave sola, oppure non ne possiedi nessuna, o se semplicemente non vuoi aprire la gabbia, vai al **179**.

398

Ti trovi in una piccola stanza; purtroppo l'ambiente non presenta nulla di interessante, a parte uno scaffale con una serie

di piccoli coltelli. Ti avvicini, ma vedi che puoi prendere solo uno di essi, perché gli altri sono bloccati. Ogni coltello può causare un Danno di 1D-1. Se già possiedi un'arma forse quei coltelli non ti saranno di alcuna utilità visto lo scarso Danno, ma se sei privo di armi o possiedi l'Abilità *Doppio Attacco* allora forse sarebbe utile prenderne uno. Ricorda che, se decidi di prenderne uno, questo coltello non può essere portato in contenitori come oggetto, quindi puoi tenerlo solo in mano. Torni nella grotta e, dopo essere uscito dalla gabbia, devi decidere da che parte andare. Vai al **179**.

399

Apri il baule, ma al suo interno non trovi niente. Ti volti per decidere da che parte andare: il lago è abbastanza torbido, quindi non ti sembra una buona soluzione passare da quella parte. Ti guardi intorno: da un lato vedi una sagoma e, poco più avanti, una gabbia; dall'altro lato vedi una porta grigia e, diversi metri dopo, una piccola nicchia. Se vuoi andare verso la sagoma e la gabbia vai al **27**, se vuoi andare verso la porta e la nicchia vai al **337**.

400

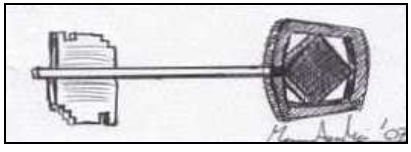
La stanza è estremamente calda, scavata nella roccia e di forma rettangolare. Ti guardi bene in giro ma non c'è nessuno, e non riesci a spiegarti l'origine del rumore che hai sentito poco prima. Il calore che senti è dovuto ad un vento che penetra da una piccola fessura nella roccia. Se vuoi continuare ad esaminare la stanza vai al **476**, se invece vuoi uscire e tornare nella grotta sottostante vai al **440**.

401

Ti trovi al centro di un breve corridoio. Su un lato ci sono due porte una accanto all'altra: la prima è grande ed ha un arco di metallo; sulla serratura c'è la lettera F. La seconda è più piccola ed ha un arco scolpito nella roccia; sulla serratura c'è la lettera G. Capisci subito che se non hai almeno una di queste due chiavi non potrai entrare in nessuna delle due. Subito dopo la seconda porta, dopo qualche metro, il corridoio termina nel buio più totale. Ti avvicini ancora di più nella speranza di sentire qualche rumore oltre le porte, ma il rumore del fuoco delle torce è tutto ciò che riesci a percepire. Se vuoi puoi aprirne una: vai al **79** per aprire la porta più vicina alla scala, quella con l'arco di metallo (serve la chiave F); vai al **47** per aprire la seconda porta, quella più piccola (serve la chiave G). Altrimenti puoi dirigerti verso la fine del corridoio per esplorarlo (vai al **193**) o scendere la scala (vai al **458**).

402

Prendi in mano la catena e ti avvicini alla parete. La catena sembra mobile, infatti non è fissa al muro. Osservando bene la parete, ti accorgi che la catena scorre all'interno di un foro, quindi dovrebbe esserci una doppia parete che consente questo meccanismo. Se vuoi tirare a te la catena vai al **439**. Altrimenti puoi uscire definitivamente dalla stanza (vai al **302**).



403

L'oggetto brillante che hai visto è un piccolo coltello (Danno: 1D, Danno da lancio: 2D. Se lo lanci, puoi utilizzare il Danno da lancio, ma poi puoi riprendere il coltello solo alla fine del combattimento, una volta ucciso il nemico a mani nude o con eventuali altre armi che possiedi). Se vuoi puoi prenderlo (se lo fai, prendi nota del codice B4); non è necessario tenere il coltello in mano, se hai uno zaino puoi metterlo lì (il coltello occupa lo spazio di 1 oggetto). Vai al **264**.

404

(prendi nota del codice A5) Ti avvicini al cadavere; ti chiedi chi o che cosa possa aver ucciso quell'uomo, e soprattutto chi è. Perché si trova in quella stanza con te? Poiché non hai modo di dare risposta a queste domande, decidi di perquisirlo: forse possiede qualche oggetto utile per uscire da lì. La scritta S.R.M. sulla tuta di pelle di quell'uomo ha un effetto inquietante su di te, e moltiplica i tuoi dubbi su questa situazione in cui ti trovi. Nelle tasche non trovi niente, ma osservandolo bene noti la presenza di una cinta particolare con un piccolo contenitore sul lato sinistro: osservi bene il contenitore e ti accorgi che contiene 10 piccole fessure. In una di queste trovi una piccola chiave. Con le mani che ti tremano, prendi la chiave e la osservi: ha delle piccole scanalature su entrambi i lati, e su un lato è incisa la lettera A. Non trovando altri oggetti, decidi di indossare quella cinta e di provare ad aprire la porta della stanza con quella chiave (ricordati di segnare sul foglio del personaggio questo contenitore con spazio per 10 oggetti, e segna che sei in possesso della chiave A. Può contenere solo chiavi). Ti avvicini alla porta, ma ti accorgi che sulla serratura è incisa la lettera E. In preda alla disperazione, tenti comunque di aprirla, ma senza riuscirci. Vai al **246**.

405

Apri il sacco, ma oltre ad un mucchio di paglia non contiene nulla di interessante.
Se vuoi avvicinarti al masso vai al **85**. Se invece vuoi tornare verso il bivio con il pozzo vai al **7**.

406

"Io sono solo qualcuno che hanno mandato qui per fare in modo che tu possa trovare quello che cerchiamo". Ti accorgi che non hai potuto chiarire nessuno dei tuoi dubbi, anzi, forse i tuoi dubbi sono maggiori di prima. Torna al paragrafo in cui ti trovavi e continua a leggere da lì.

407

La fessura sembra contenere qualcosa (prendi nota del codice F8). Lo afferri con la mano e scendi giù: si tratta di un piccolo foglio di carta. Sul foglio c'è una breve scritta: "…del pulsante grigio". Non hai la più pallida idea di cosa voglia significare: inoltre il foglio è strappato e la prima parte della frase non è più presente. Se vuoi puoi andare a leggere il foglio vicino alle candele (vai al **353**), oppure esci dalla stanza (vai al **218**).

408

Ti chiedi chi sia quella misteriosa ragazza, comparsa dal nulla in modo altrettanto misterioso. "Mi chiamo Tishen, puoi fidarti di me perché sono qui per aiutarti ad uscire da qui". La guardi titubante, ma la ragazza continua: "Puoi chiedermi quello che vuoi, ma ti sono concesse solo tre domande". Indispettito, rispondi senza pensarci: "Come, solo tre domande? Io ho un'infinità di cose da chiedere su questo posto...che raz-

za di aiuto mi daresti con tre misere...". Tishen ti interrompe: "Lo so, ma sono le regole. Qui non comando io, è bene che tu te ne renda conto!". Le parole della ragazza lasciano spazio a poca speranza.
Vai al **108**, ma ricordati di segnare il numero di questo paragrafo in quanto il **108** non ti porterà indietro. Dopo che avrai parlato con Tishen, torna qui e continua a leggere il paragrafo.
Pieno di dubbi, vieni lentamente preso dallo sconforto, ma Tishen ha ancora qualcosa da dirti: "Non è tutto: esiste un altro motivo per cui sono apparsa proprio ora". Vai al **291**.

409

Entri nella stanza; la porta si chiude alle tue spalle. L'ambiente è abbastanza piccolo e decisamente freddo. Sulla destra, in alto, vedi una grande mensola: potrebbe sicuramente esserci qualcosa. In fondo alla stanza, sulla destra, vedi un'arma dorata: si tratta di una preziosa sciabola. Sulla sinistra, a terra, intravedi invece un piccolo oggetto luccicante: sembra si tratti di una chiave. Se vuoi esaminare le mensole vai al **44**, se vuoi andare a prendere la chiave vai al **122**, se invece vuoi prendere la spada vai al **501**.

410

Cerchi di arrivare alla fessura utilizzando le protuberanze della parete, ma al suo interno non trovi niente. Hai comunque acquisito 1 punto di Resistenza (prendi nota del codice G4). Esamini la porta: la serratura contiene le lettere B e D.
Se possiedi entrambe le chiavi puoi entrare: in questo caso vai al **261**. Altrimenti puoi percorrere il corridoio fino a tornare nel corridoio bianco da cui sei venuto: in questo caso vai al **204**.

411

La creatura svanisce nel nulla allo stesso modo in cui era apparsa (prendi nota del codice F10). Per aver battuto la creatura guadagni 1 punto di Combattività e 1 punto di Abilità *Forza*. Nel punto in cui la creatura è scomparsa vedi un oggetto: si tratta di una moneta d'oro. Se vuoi puoi prenderla. Esci dalla stanza e ti trovi nuovamente nella grotta, ora devi decidere da che parte andare: se vai a destra verso la nicchia vai al **171**, se invece ti dirigi a sinistra verso il baule e la gabbia via al **90**.

412

Se possiedi il codice D5 vai al **17**, altrimenti vai al **39**.

413

Non fai neanche in tempo a dare un'occhiata alla stanza in cui sei appena entrato che improvvisamente l'apparecchio che hai in tasca inizia a squillare. Qualcuno ti sta chiamando. Prendi in mano quella specie di cellulare e lo osservi, indeciso se rispondere o meno. Se vuoi premere il pulsante per rispondere vai al **207**. Se invece non vuoi rispondere vai al **189**.

414

"Questa è una prigione, tu sei solo uno dei prigionieri". Hai a disposizione altre due domande: Se le chiedi perché ti trovi in questa prigione vai al **208**. Se le chiedi quanto dovrai stare lì vai al **381**. Se le chiedi quanti prigionieri siete in tutto vai al **62**.

415

Il corridoio a destra è lungo appena due metri, e porta in un altro ambiente: non si tratta di un pozzo come sembrava, ma di un vero e proprio cratere. Osservandolo bene, non riesci a vedere il fondo. Improvvisamente senti un dolore lancinante alla schiena: qualcuno ti ha colpito alle spalle (perdi 5 punti di Energia; se avevi già meno di 5 punti, la tua Energia scende semplicemente a 1).

Barcolli a pochi centimetri dal baratro (sei stato colpito dalle *Vertigini*; ricordati di segnare questa Fobia sul foglio del personaggio), ma riesci agilmente a rimanere in piedi e con uno scatto ti volti: nonostante il dolore, riesci ad afferrare la creatura che ti ha colpito e a scaraventarla nel baratro (prendi nota del codice C8 e segna sul foglio del personaggio 1 punto di Abilità *Agilità*). Tornando indietro, puoi scegliere se proseguire lungo il corridoio a destra verso la stanza (vai al **173**) o tornare verso la porta (vai al **390**).

416

Ti trovi davanti alla porta: è molto massiccia ed ha un grande arco di metallo. Sulla serratura c'è la lettera F. Se possiedi la chiave F, puoi aprire la porta, che si chiude alle tue spalle con un tonfo sordo (vai al **401**). Se non possiedi la chiave F non puoi far altro che tornare indietro e proseguire lungo il corridoio bianco (vai al **313**).

417

Correndo più veloce che puoi, ti dirigi verso la biforcazione. La Guardia ti insegue, decisa a riprendere la sua arma; purtroppo è più agile di quanto pensassi, e quindi sta per raggiungerti. Superi la porta sulla destra e ti dirigi verso la biforcazione, ma ormai la Guardia è proprio dietro di te e brandi-

sce una minacciosa spada. Se continui a correre potresti avere la peggio. Forse potrebbe smettere di inseguirti se gettassi l'ascia a terra, oppure potresti voltarti ed affrontarla in combattimento. Se continui a correre vai al **455**. Se invece getti a terra l'ascia, nella speranza che la Guardia smetta di inseguirti, vai al **10**. Se ti volti per combattere vai al **241**.

418

Hai inserito il codice corretto (prendi nota del codice C7). Nella parete si apre una fessura, ed al suo interno trovi uno zaino: contiene spazio per 15 oggetti. Se vuoi puoi prenderlo: in questo caso ricordati di segnarlo sul foglio del personaggio, e lascia qui lo zaino che possedevi in precedenza (se ne avevi uno. In questo caso, puoi trasferire tutti gli oggetti che avevi dallo zaino vecchio a quello nuovo). Poiché lo zaino è abbastanza scomodo, se lo prendi devi rinunciare ad 1 punto di Resistenza. Vai al **78**.

419

(ricordati di prendere nota del paragrafo da cui provieni). Osservi il liquido e stai per berlo, ma sei sicuro che non si tratti di una pozione mortale o velenosa? Se possiedi l'Abilità *Sicurezza* vai al **198**, altrimenti puoi berla ugualmente a tuo rischio e pericolo (vai al **103**).

420

Sembra proprio che non ci sia uscita da quella stanza. Improvvisamente senti uno strano rumore: sembra provenire dall'apparecchio che hai in tasca. Lo prendi in mano per controllare meglio: qualcuno sta provando a chiamarti.. Con la mano tremante, premi l'unico pulsante di quello strano ogget-

to, e lo porti vicini all'orecchio. Il segnale è molto disturbato, ma riesci a sentire una voce metallica: "Ci controllano, dobbiamo fare in fretta". Qualche secondo di pausa, poi, con un fruscio di sottofondo, capisci a malapena l'ultima frase: "Ti apriamo noi la porta, ma non sempre ci riusciremo, perché...". Dopodiché la voce scompare, lasciandoti in compagnia del fastidioso fruscio di sottofondo. Qualche istante dopo, svanisce anche il fruscio. Impietrito, rimetti quell'apparecchio in tasca. Un "clic" alle tue spalle attira la tua attenzione: la porta si sta aprendo. Lentamente, esci dalla stanza e ti ritrovi in un corridoio oscuro, appena illuminato da una serie di torce sulle pareti. Ti guardi intorno: alla tua sinistra, il corridoio presenta una curva ed è invaso da una fitta nebbia; alla tua destra invece, puoi vedere a metà corridoio un immenso portale. Dalla stanza da cui sei appena uscito senti provenire degli strani rumori, come se qualcuno si stesse muovendo lì dentro: forse è solo la tua immaginazione, ma senti il desiderio di allontanarti al più presto. Se vuoi proseguire verso la curva ed entrare nella nebbia vai al **497**, se invece vuoi percorrere il corridoio dalla parte del portale vai al **481**.

421

"Sono segni di torture a cui ti hanno sottoposto per ottenere quello che cercano". Ti resta una sola domanda. Se le chiedi se hanno intenzione di ucciderti vai al **457**. Se le chiedi cosa possiedi che le interessa vai al **101**. Se ti limiti a dire che in realtà non possiedi nulla vai al **200**.

422

La creatura ti sbatte nuovamente contro la parete (perdi altri 4 punti di Energia). Finalmente riesci a girarti e a colpire uno dei tentacoli: la creatura, dopo aver emesso un grido di dolo-

re, inizia lentamente a ritirarsi, fino a che non scompare del tutto. Tenendoti lontano dalla parete, devi decidere cosa fare: se vuoi esaminare gli stracci vai al **63**, se vuoi osservare la saracinesca vai all'**87**, se invece vuoi uscire definitivamente dalla stanza vai al **442**.

423

Avvicinandoti al prigioniero, ti accorgi che una parete è in parte crollata. Al di là della crepa si apre un altro ambiente. Se vuoi puoi ispezionarlo (vai al **38**), mentre se preferisci uscire definitivamente dalla stanza vai al **302**.

424

Ti avvicini al cadavere. Indossa una tuta nera di pelle, quindi non sembra un prigioniero. Sotto il suo corpo vedi un'arma; potresti prenderla, ma per farlo devi girare il cadavere. Se vuoi provare a prendere l'arma vai al **231**. Altrimenti puoi esaminare il portale (vai al **312**), percorrere il corridoio dalla parte della grata (vai al **121**) o verso la curva con la nebbia (vai al **377**).

425

Se possiedi il codice G2 vai al **440**, altrimenti vai al **137**.

426

Ti trovi in una nuova stanza. Inizi a guardarti intorno per capire dove sei. La stanza è ovale e al centro presenta una scala a pioli che continua sia verso l'alto che verso il basso; in pratica la stanza è composta da tre piani: ora ti trovi nel piano centrale, mentre sopra e sotto di te ci sono altri due ambienti.

In un angolo ci sono delle casse accatastate. Se vuoi esaminare le casse vai al **69**. Altrimenti puoi utilizzare la scala a pioli per salire (vai al **92**) o scendere (vai al **174**).

427

Il Boa fugge attraverso una fessura nella roccia; hai acquisito 1 punto di Abilità *Agilità*. Ora puoi esplorare la stanza. Guardandoti intorno non vedi nulla di interessante, a parte un piccolo baule. Lo apri, ma al suo interno non trovi niente. Osservando una delle pareti, un'enorme pietra attira la tua attenzione: sembra che qualcuno l'abbia spostata per aprire un altro passaggio, ma quel passaggio è interrotto da una frana e quindi non è esplorabile. Esci dalla stanza e la porta si chiude alle tue spalle. Se vuoi puoi esaminare la fessura in alto: in questo caso vai al **505**. Altrimenti puoi percorrere il corridoio fino a tornare nel corridoio bianco da cui sei venuto: in questo caso vai al **204**.

428

Impugni bene la tua arma, ma senti il corridoio sgretolarsi letteralmente al passaggio di quella furia. Nonostante tu non sappia ancora di cosa si tratti, capisci che non puoi affrontare un pericolo così fuori portata, quindi devi decidere alla svelta: tra pochi secondi, qualsiasi cosa essa sia, ti raggiungerà. Se vuoi entrare nel pozzo vai al **498**, se vuoi fuggire lungo la grotta vai al **71**.

429

Vorresti poter entrare nella stanza per evitare lo scontro, ma la Guardia ha il vantaggio della sorpresa.
Requisiti per entrare subito nella stanza:

- possedere la chiave L;
- avere un valore di Combattività pari o inferiore a 1;
- non possedere altre chiavi ad eccezione della chiave L.

Se possiedi tutti e 3 i requisiti sopra indicati puoi entrare nella stanza. In questo caso, vai al **195**.
In caso contrario, devi rinunciare momentaneamente ad aprire la porta e devi prendere un'altra scelta. Se vuoi combattere vai al **169**. Se invece vuoi fuggire, devi decidere velocemente che direzione prendere: a sinistra verso la scala (vai al **170**) o a destra verso la biforcazione (vai al **268**).

430

Prendi un po' d'acqua in mano e la bevi. Sembra buona, ha un ottimo sapore. Dopo aver bevuto a sufficienza ti senti decisamente meglio; hai appena guadagnato 1 punto di Abilità *Forza* e 1 punto di Intelligenza. Piano piano l'acqua sembra esaurirsi, fino a finire completamente. Provi a muovere di nuovo la leva, ma non succede più niente (prendi nota del codice A4). Esci dalla stanza e vai al **302**.

431

Prendi la chiave B e apri la grata, che si richiude alle tue spalle dopo essere passato. Il meccanismo della chiusura delle porte di questa prigione sembra fatto apposta per metterti in difficoltà: infatti, poiché le porte si richiudono dopo che sei passato, se tu perdessi anche solo una chiave saresti impossibilitato ad accedere a vari settori della prigione. Se possiedi il codice E3 vai al **360**, altrimenti vai al **123**.

432

Riesci chiaramente a vedere il corridoio nonostante la nebbia. In questo punto il pavimento è molto disastrato. Dai una ve-

loce occhiata a terra e vedi un piccolo involucro. Ti abbassi per raccoglierlo: si tratta di una fiala di liquido viola (prendi nota del codice D4). Se sei stato colpito dall'*Aracnofobia*, puoi berla per guarire. Altrimenti segnala sul foglio del personaggio, per berla al momento opportuno. Quando la bevi, cancellala se l'avevi segnata come oggetto nel foglio del personaggio. Dopo pochi passi ti lasci la nebbia alle spalle. Subito alla tua destra vedi una porta, mentre davanti a te il corridoio continua. A metà del corridoio una cosa però attira la tua attenzione: un immenso portale nero sulla sinistra. Se vuoi entrare nella stanza vai al **500**. Se invece intendi proseguire in direzione del portale vai al **481**.

433

Ti allunghi per afferrare la spada e poi cerchi di estrarla dalla parete.
Requisito per estrarre la spada: Abilità *Forza* pari o superiore a 1.
Se possiedi questo requisito vai al **391**. Altrimenti puoi continuare a camminare lungo il corridoio dalla parte completamente nera (vai al **332**) o dalla parte in cui sfuma verso il bianco (vai al **358**).

434

Ti avvicini alla botola per esaminarla. E' fatta di legno ed è chiusa da una specie di complicata serratura, su cui riesci a leggere le lettere A e C. Ti tornano in mente le chiavi: forse se possedessi sia la chiave A che la chiave C potresti usarle insieme per aprire la botola. Se possiedi entrambe le chiavi vai al **479**. Altrimenti devi rinunciare ad aprire la botola e scegliere tra le seguenti opzioni: avvicinarti all'uomo (vai al **454**), esplorare le mensole (vai al **155**), o avvicinarti al mec-

canismo (vai al **335**). Se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **309**.

435

(prendi nota del codice A5) Ti avvicini al cadavere; ti chiedi chi o che cosa possa aver ucciso quell'uomo, e soprattutto chi sia. Perché si trova in quella stanza con te? Poiché non hai modo di dare risposta a queste domande, decidi di perquisirlo: forse possiede qualche oggetto utile per uscire di lì. La scritta S.R.M. sulla tuta di pelle di quell'uomo ha un effetto inquietante su di te, e moltiplica i tuoi dubbi sulla situazione in cui ti trovi. Nelle tasche non trovi niente, ma osservandolo bene noti la presenza di una cinta particolare con un piccolo contenitore sul lato sinistro: osservi bene il contenitore e ti accorgi che contiene dieci piccole fessure, grandi abbastanza per contenere dieci chiavi. Anche se non hai ben chiara l'utilità di quella cinta, decidi di indossarla (ricordati di segnare sul foglio del personaggio questo contenitore con spazio per 10 oggetti, e segna che può contenere solo chiavi). Ti avvicini alla porta, e ti accorgi che sulla serratura è incisa la lettera L. La porta è chiusa, e senza chiave non c'è verso di aprirla. Vai al **22**.

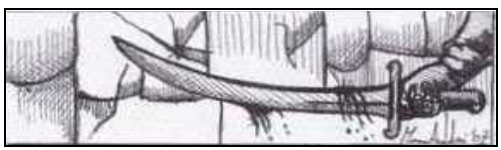
436

(prendi nota del codice A5) Ti avvicini al cadavere; ti chiedi chi o che cosa possa aver ucciso quell'uomo, e soprattutto chi sia. Perché si trova in quella stanza con te? Poiché non hai modo di dare risposta a queste domande, decidi di perquisirlo: forse possiede qualche oggetto utile per uscire di lì. La scritta S.R.M. sulla tuta di pelle di quell'uomo ha un effetto inquietante su di te, e moltiplica i tuoi dubbi sulla situazione in cui ti trovi. Nelle tasche non trovi niente, ma osservandolo

bene noti la presenza di una cinta particolare con un piccolo contenitore sul lato sinistro: osservi bene il contenitore e ti accorgi che contiene dieci piccole fessure, grandi abbastanza per contenere dieci chiavi. Anche se non hai ben chiara l'utilità di quella cinta, decidi di indossarla (ricordati di segnare sul foglio del personaggio questo contenitore con spazio per 10 oggetti, e segna che può contenere solo chiavi). Ti avvicini alla porta, ma non vedi nessuna serratura e non c'è verso di aprirla. Vai al **420**.

437

Ti avvicini al prigioniero per perquisirlo, ma non trovi niente di interessante. La catena però attira la tua attenzione: sembra che possa scorrere all'interno di una fessura della parete. Se osservi meglio vai al **307**. Se vuoi provare a tirare la leva del fontanile, vai al **443** se possiedi il codice A4, oppure vai al **328** se non lo possiedi. Altrimenti puoi uscire dalla stanza (vai al **302**).



438

Con un violento strattone, riesci a strappare l'ascia alla Guardia (se intendi tenerla, prendi nota del codice A8 ed abbandona l'arma che possedevi, a meno che tu non abbia acquisito l'Abilità *Doppio Attacco*. Il Danno dell'ascia è di 2D+1). Colta di sorpresa, la guardia esce dall'alcova piena di rabbia

ed estrae una spada dal fodero, pronta ad attaccarti. Se intendi combattere vai al **273**. Se invece fuggi, vai al **213**.

439

La catena è più pesante di quanto non sembri, ma riesci ugualmente a tirarla. Sembra che quella doppia parete nasconda uno spazio più grande del previsto. Continui a tirare finché la catena si blocca: forse si è incastrata. Provi ad insistere, ma non riesci più a spostarla neanche di un centimetro. Radunando tutte le tue forze, con un ultimo strattone riesci ad estrarla dal foro, ma mentre lo fai il muro davanti a te ti frana addosso e cadi a terra (prendi nota del codice A6). Perdi un'Abilità a tua scelta, oppure 1 punto di una caratteristica a tua scelta (se si tratta dell'Energia, perdi 3 punti anziché 1). Stordito, ti rialzi lentamente. La parete è in buona parte crollata, e una densa nuvola di polvere si è diffusa nella stanza. Con gli occhi ancora semichiusi, noti che la parte terminale della catena è formata da un disco metallico grigio scuro: ecco spiegato il motivo per cui non riuscivi a tirarla tutta verso di te. Ma che senso avrebbe un meccanismo del genere? Perché legare un prigioniero ad una catena mobile scorrevole verso una doppia parete? Sempre più confuso, sposti con le mani le pietre che ancora non sono crollate: al di là della crepa si apre un altro ambiente. Puoi ispezionarlo se vuoi (vai al **38**) oppure puoi uscire definitivamente dalla stanza (vai al **302**).

440

Ti trovi nella parte più alta della caverna. Sopra di te puoi vedere un'apertura nella roccia, causata da un'esplosione: si tratta di una stanza. Ti guardi intorno: la caverna è veramente grande. Sul lato destro, lungo la parete, riesci ad intravedere

una piccola apertura: si tratta di un passaggio. Sul lato sinistro, invece, la parete è ancora più lunga, e in fondo intravedi una piccola nicchia scavata nella roccia. Al centro c'è un lago, oltre il quale non riesci a vedere bene perché l'altro lato della caverna è immerso nel buio. Forse se superi il lago puoi renderti conto di cosa c'è dall'altra parte. Dopo pochi istanti senti un lieve rumore provenire dalla stanza in alto; non riesci a capire di che rumore si sia trattato. Se vuoi puoi arrampicarti sulla parete per esaminare la stanza in alto (vai al **267**), oppure avvicinarti al lago (vai al **104**). In alternativa puoi recarti a destra verso l'uscita della grotta (vai al **341**) o a sinistra verso la nicchia (vai al **256**).

441

Tiri fuori la chiave e la dai a Tishen (ricordati di cancellarla dal foglio del personaggio). Non appena lo fai, Tishen scompare e la porta si apre. Decidi di sfruttare immediatamente questa situazione ed esci subito. La porta si chiude alle tue spalle. Ti guardi intorno, e noti la presenza di una chiave a terra. La prendi per osservarla meglio: si tratta della chiave G (ricordati di segnarla nel foglio del personaggio). Vai al **311**.

442

Esci dalla stanza e la porta si chiude alle tue spalle. Il corridoio è avvolto nel più totale silenzio. Puoi scegliere di percorrerlo in entrambe le direzioni. Dal lato sinistro, dopo circa quindici metri, il corridoio sfuma verso il bianco fino a diventare completamente chiaro; dal lato destro, il corridoio sembra presentare una svolta ed è completamente invaso da una fitta nebbia. Se prosegui verso la parte bianca vai al **45**. Se prosegui nel lato opposto e ti addentri nella nebbia vai al **452**.

443

Afferri saldamente la leva e la ruoti in senso orario. Purtroppo non esce niente, quindi decidi di allontanarti. Se vuoi perquisire il prigioniero morto vai al **303**, altrimenti puoi uscire dalla stanza (vai al **302**).

444

Il silenzio ti rimbomba nelle orecchie. Sei quindi perso in una prigione sotterranea, senza sapere chi ti ci abbia portato, né perché, e senza ricordare bene chi sei. Immerso in mille dubbi sul perché ti trovi lì, ti dirigi istintivamente verso l'unica uscita possibile, ma ti accorgi con disperazione che la porta è chiusa. La certezza che nessuno verrà a salvarti ti assale, quindi devi contare solo sulle tue forse per uscire. (Prendi nota di questo paragrafo, perché alcune delle scelte qui di seguito non ti porteranno indietro). Se provi ad urlare per vedere se qualcuno dei tuoi carcerieri riesca a sentirti, vai al **386**. Se provi ad ispezionare meglio il cadavere vai al **51**. Se invece vuoi esaminare l'aggeggio che hai in tasca vai al **247**.

445

Il meccanismo è composto da una strana pulsantiera digitale, con numeri dallo 0 al 9. Accanto c'è un pulsante rosso più grande, mentre su una placca metallica ci sono dei numeri:
424 350, 158 10, 322 100, 496 200, 390 20, ___ 36.
Non riesci a capire bene la sequenza, ma evidentemente ha una sua logica. Forse sarà necessario completarla con l'ultimo numero mancante e premere il pulsante per risolvere l'enigma. Una volta trovato il numero mancante, vai al paragrafo corrispondente: se il paragrafo da te trovato presenta una descrizione congruente a quanto descritto finora, allora prosegui l'avventura da lì. In caso contrario significa che il para-

grafo non è corretto e, dopo essere tornato qui, prendi nota del codice G8 e vai al **180** per fare un'altra scelta.

446

Sembra proprio che non ci sia uscita da quella stanza. Improvvisamente senti uno strano rumore: sembra provenire dall'apparecchio che hai in tasca. Lo prendi in mano per controllare meglio: qualcuno sta provando a chiamarti.. Con la mano tremante, premi l'unico pulsante di quello strano oggetto, e lo porti vicini all'orecchio. Il segnale è molto disturbato, ma riesci a sentire una voce metallica: "Ci controllano, dobbiamo fare in fretta". Qualche secondo di pausa, poi, con un fruscio di sottofondo, capisci a malapena l'ultima frase: "Ti apriamo noi la porta, ma non sempre ci riusciremo, perché...". Dopodiché la voce scompare, lasciandoti in compagnia del fastidioso fruscio di sottofondo. Qualche istante dopo, svanisce anche il fruscio. Impietrito, rimetti quell'apparecchio in tasca. Un "clic" alle tue spalle attira la tua attenzione: la porta si sta aprendo. Una volta fuori dalla stanza, la porta si chiude alle tue spalle. Ti trovi in un piccolo corridoio, che sbuca più avanti in un corridoio bianco molto più grande. Alla sinistra della porta, in alto, intravedi una fessura. Se vuoi proseguire fino al corridoio bianco vai al **204**, se invece vuoi esaminare la fessura vai al **505**.

447

Alla fine di questo estenuante combattimento, i Lupi e la Creatura giacciono a terra privi di vita (prendi nota dei codici B7 e G2). Se vuoi puoi prendere la frusta (Danno: 2D+2), in questo caso ricordati di segnarla sul foglio del personaggio e di abbandonare la vecchia arma. Nonostante tu sia ancora vivo, sul tuo corpo ci sono i segni del violento combattimen-

to. Decidi di pulire le tue ferite prima di proseguire. Ti avvicini al lago e ti bagni nei punti in cui sei stato graffiato dagli artigli dei Lupi; anche se l'acqua non è curativa, provi comunque sollievo nel bagnarti con acqua fresca. Guadagni 5 punti di Energia. Vai al **171**.

448

Il cunicolo prosegue curvando leggermente. Dopo diversi metri, a sinistra si apre un nuovo passaggio: la tua attenzione è attirata da un'immensa ragnatela che blocca l'ingresso di questa diramazione. Davanti a te, il cunicolo principale continua fino a sbucare in una grotta. Vai al **55** se intendi proseguire lungo il cunicolo. Vai al **478** se invece vuoi esaminare la ragnatela.

449

La chiave e l'armatura sono purtroppo avvolte da una fitta ragnatela.
Se non sei stato colpito dall'*Aracnofobia* puoi avvicinarti (vai al **183**).
Se invece sei stato colpito dall'*Aracnofobia* non puoi avvicinarti, e devi scegliere un'altra azione: se ti avvicini al meccanismo vai al **317**, se vuoi avvicinarti al pannello e toccarlo vai al **484**. Se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **504**.

450

Ti avvicini alla sagoma: si tratta di un orso morto. Decidi di allontanarti: vai al **397** se vuoi andare verso la gabbia e il cunicolo d'entrata alla grotta, oppure vai al **90** se vuoi dirigerti verso la parte più bassa della grotta.

451

Avvicinandoti, ti accorgi che di fronte alla porta c'è un'alcova, e al suo interno intravedi la sagoma di una Guardia: indossa una pesante armatura e possiede una minacciosa ascia (se possiedi il codice A8, la Guardia possiede una spada invece che un'ascia). A guardarla bene, sembra quasi finta, non riesci a percepire in lei il minimo segno di vita. Se vuoi avvicinarti alla Guardia, vai al **336** se possiedi il codice A8, oppure vai all'**1** se non lo possiedi. In alternativa, puoi esaminare la porta (vai al **387**) o proseguire lungo il corridoio (vai al **294**).

452

Ti addentri in una nebbia estremamente fitta. Nonostante la visibilità sia minima, riesci a percepire che in quel punto il corridoio svolta a destra. Se possiedi l'Abilità *Vista* vai al **111**, altrimenti vai al **412**.

453

Se possiedi il codice D2 vai al **77**, altrimenti vai al **225**.

454

Ti avvicini all'uomo e ti accorgi che è ancora vivo. Indossa i tuoi stessi indumenti, e sulla sua casacca bianca c'è il numero 9. Lentamente apre gli occhi e inizia a parlarti: "Sei qui per salvarmi?" dice con un filo di voce. "Sono un prigioniero come te", lo rassicuri. Anche lui non ricorda nulla del suo passato. Evidentemente i prigionieri rinchiusi qui, te compreso, hanno subito il lavaggio del cervello. "Hanno ucciso il soldato vestito di nero...quello che vedi è il suo sangue", ti dice tremante. Ti torna in mente il soldato che hai visto nella

stanza appena ti sei risvegliato, quello con la tuta con sopra inciso il simbolo S.R.M., anch'esso morto. " Tu sai cos'è l'S.R.M.?", chiedi al prigioniero. "Stai alla larga da quell'aggeggio se vuoi sopravvivere", esclama l'uomo in preda al panico afferrandoti per la casacca, "non c'è nulla che tu possa fare contro quel congegno, non c'è corazza che ti protegga...". Sembra davvero impaurito, e la cosa spaventa anche te. "Cos'è l'S.R.M.?", chiedi con insistenza, ma senza spaventare ulteriormente l'uomo. "Lo scoprirai presto, perché ti ucciderà! E ora lasciami in pace!", ti risponde lui in tono risoluto. Decidi di lasciarlo perdere, anche perché le sue parole non fanno altro che metterti in agitazione. Se vuoi esaminare la botola vai al **227**. Se vuoi esplorare le mensole vai al **155**. Se vuoi avvicinarti al meccanismo vai al **335**. Se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **309**.

455

Purtroppo la Guardia riesce a colpirti alle spalle: perdi 5 punti di Energia. Ora che hai subito un Danno, devi combattere.
Guardia: Energia: 20, Danno: 2D-2, Protezione: 3, Combattività: 5, Resistenza: 7 (se possiedi il codice A8, il Danno è 2D-2 invece che 2D+1).
Non puoi fuggire perché subiresti un'ulteriore ferita, mortale, alle spalle. Se uccidi la Guardia vai al **495**.

456

L'uomo a terra ha una catena legata alle caviglie, la cui estremità termina sulla parete di fronte all'entrata. Quei simboli sulle pareti e tutte quelle lettere ti fanno sentire inquieto in quanto ne ignori il significato, per cui decidi di esaminare in fretta la stanza. Se ti avvicini all'uomo vai al **278**. Se preferisci esaminare il fontanile vai al **194**. Se invece vuoi osservare i simboli sul muro vai al **492**.

457

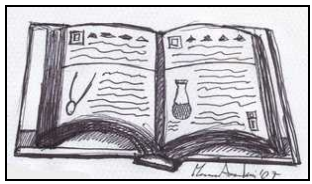
"Si, qualcuno ti impedirà in tutti i modi di uscire da qui, e quindi di toglierti la vita". Ti accorgi che non hai potuto chiarire nessuno dei tuoi dubbi, anzi, forse i tuoi dubbi sono maggiori di prima. Torna al paragrafo in cui ti trovavi e continua a leggere da lì.

458

La scala non è eccessivamente lunga ed è composta da circa quindici gradini (guadagni l'Abilità *Fiato*: prendi nota del codice A9. Se già possiedi il codice A9, non guadagni nessuna Abilità). Sembra scavata nella pietra in modo non troppo perfetto. Arrivato alla base, ti trovi in un grande corridoio: le prime cose che riesci a notare sono due porte, ognuna su un lato del corridoio; qualche metro più avanti c'è una biforcazione sulla sinistra. Inizi a percorrere il corridoio e dopo qualche metro arrivi all'altezza della prima delle due porte. Se possiedi il codice A1 vai al **26**, altrimenti vai al **451**.

459

Fuggi verso la porta, ma la creatura ti colpisce alle spalle, togliendoti 2 punti di Energia. Dopo qualche metro ti volti: la creatura è scomparsa di nuovo nella fessura. Devi decidere se dirigerti verso la porta alla fine del corridoio (vai al **416**) o proseguire lungo il corridoio bianco (vai al **384**).



460

Ti accorgi subito che la porta è aperta, ed entri nella stanza. L'ambiente è molto piccolo ed è leggermente illuminato da una serie di candele poste agli angoli della stanza. La porta si chiude dietro le tue spalle ed inizi a guardarti intorno: le uniche cose interessanti che vedi sono una fessura sulla parete di fronte all'entrata e un foglio arrotolato vicino ad una delle candele. Se vuoi esaminare la fessura vai al **516**. Se vuoi leggere il foglio vai al **353**. Se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **218**.

461

Inizi a percorrere la caverna dirigendoti verso il passaggio. Qualche metro prima, intravedi a terra un cadavere con il volto completamente sfigurato. Provi a frugare tra le sue tasche ma non trovi nulla di interessante. Mentre stai perquisendo il cadavere senti un rumore alle tue spalle: una creatura è appena uscita dal suo nascondiglio nella parete e si prepara ad attaccarti. I tuoi occhi cadono sulla sua arma: una strana frusta piena di aculei, con la quale il mostro può colpirti a distanza. Se vuoi combattere vai al **388**. Se intendi fuggire, vai al **255** se scegli di fuggire lungo il passaggio, vai **127** al se scegli di dirigerti verso la stanza nella parte alta della grotta, oppure vai al **104** se vuoi dirigerti verso il lago.

462

Al centro di una parete noti la presenza di una mensola, ma non contiene nessun oggetto interessante. Esci dalla nicchia: devi decidere da che parte andare. Se vuoi scendere verso la parte più bassa della grotta, dove intravedi una porta, un baule ed una gabbia, vai al **337**. Se invece vuoi procedere vero la parte più alta della grotta, dove intravedi una stanza oltre un'apertura in cima alla grotta stessa, vai al **425**.

463

La stanza sinistra è chiusa, e sulla serratura della porta c'è la lettera C. Se possiedi la chiave C puoi entrare (vai al **180**). Se invece vuoi entrare nella stanza a destra vai al **356**. Altrimenti puoi tornare indietro verso la curva a gomito (vai al **33**).

464

Ti alzi stordito. La telefonata che hai appena ricevuto ti rimbomba ancora nelle orecchie: chi ti avrà chiamato? E perché hanno permesso la tua fuga? Chi c'è dietro a tutto ciò? Non potendo rispondere a queste domande, ti guardi intorno per osservare l'ambiente in cui ti trovi: sei alla fine di un cunicolo, il quale presenta due stanze, una a destra e una a sinistra. La stanza destra è quella dalla quale sei appena uscito. La stanza sinistra è chiusa. Vicino alle porte c'è uno strano pannello che emette una luce blu. Hai già visto altre volte questo pannello, ma non riesci a ricordare dove. Ti sembra di rivedere una scena che hai vissuto molto tempo fa, proprio davanti ad un pannello come questo, e la cosa ti mette alquanto a disagio. Come hanno fatto i tuoi carcerieri a ricostruire in questa prigione alcuni aspetti della tua vita trascorsi ormai da anni? Forse ti hanno spiato, ma a che scopo? Il corridoio invece prosegue verso l'alto e presenta una curva a gomito verso destra circa dieci metri più avanti. Se vuoi esplorare la stanza di fronte a te vai al **141**, se invece vuoi percorrere il corridoio verso la curva a gomito vai al **33**.

465

Sposti la pietra (prendi nota del codice G3). Purtroppo non trovi nulla di interessante, in quanto vedi un corridoio interrotto da una frana, quindi non esplorabile. Aver spostato il masso ti ha fatto in ogni caso guadagnare 1 punto di Abilità

Forza. Alla base della frana, tuttavia, intravedi un piccolo oggetto: si tratta di una manovella (prendila, se vuoi). Esci dalla stanza e la porta si chiude alle tue spalle. Se vuoi puoi esaminare la fessura in alto: in questo caso vai al **505**. Altrimenti puoi percorrere il corridoio fino a tornare nel corridoio bianco da cui sei venuto: in questo caso vai al **204**.

466

Improvvisamente alle tue spalle senti un rumore: ti volti e ti accorgi che si tratta di una ragazza. Con voce calma, tenta di tranquillizzarti: "Mi chiamo Tishen, sono qui per aiutarti". La ragazza ha una strana voce metallica. La guardi con diffidenza, poi accenni ad una risposta: "Come hai fatto ad arrivare qui? Pochi istanti fa dietro di me non c'era nessuno... si può sapere chi sei?". Senza sapere realmente il perché, ti accorgi di avere paura: quella ragazza potrebbe anche essere solo uno dei tanti pericoli presenti in questa prigione. "Sono qui per dare le risposte ad alcune tue domande, per quanto mi sarà possibile", ti dice lei in tono tranquillo.
Vai al **108**, ma ricordati di segnarti questo paragrafo, in quanto il paragrafo **108** ed i successivi non ti porteranno indietro. Appena avrai letto quei paragrafi, torna qui e continua a leggere.
Purtroppo le risposte di Tishen non hanno fatto altro che aumentare i tuoi dubbi su questo posto, ma se non altro ora hai una ragione in più per non mollare. Tishen continua a parlarti: "In realtà sono qui anche per aiutarti a superare questa porta: quella che hai di fronte, infatti, è l'unica uscita da questa grotta, ma purtroppo non hai la chiave. Io posso aprirtela, ma c'è un prezzo da pagare: devi rinunciare ad una delle tue Abilità". Ti accorgi di non avere scelta. Verifica le Abilità nel tuo foglio del personaggio e, appena ne avrai scelta una, cancellala definitivamente (se non possiedi Abilità non subisci

alcuna perdita). Appena hai cancellato una delle Abilità che possiedi, senti un clic: la porta davanti a te si sta aprendo. Senza esitazione, esci dalla porta, che si chiude alle tue spalle. Vai al **401**.

467

Sulle mensole non c'è nulla di interessante. Sali la scala e torni nel corridoio; ora puoi scegliere se continuare a percorrere il corridoio verso la curva (vai al **360**) o se dirigerti verso la biforcazione (vai al **295**).

468

Se possiedi il codice A4 vai al **202**, altrimenti vai al **159**.

469

Afferri il bordo della saracinesca e cominci a sollevarla. Quando lo spazio è sufficiente per passare, molli la presa ed entri. I tuoi occhi si abituano subito alla luce soffusa e al calore di questo nuovo ambiente (guadagni l'Abilità *Adattabilità* e 1 punto di Resistenza), ma quando vai ad esplorarlo non trovi nessun oggetto interessante (prendi nota del codice D10). Torni nella stanza: a questo punto non ti resta che esaminare gli stracci (vai al **63**) o uscire definitivamente (vai al **442**).

470

Il silenzio ti rimbomba nelle orecchie. Sei quindi perso in una prigione sotterranea, senza sapere chi ti ci abbia portato, né perché, e senza ricordare bene chi sei. Immerso in mille dubbi sul perché ti trovi lì, ti dirigi istintivamente verso l'unica

uscita possibile, ma ti accorgi con disperazione che la porta è chiusa (prendi nota del codice H7). La certezza che nessuno verrà a salvarti ti assale, quindi devi contare solo sulle tue forse per uscire. (Prendi nota di questo paragrafo, perché alcune delle scelte qui di seguito non ti porteranno indietro). Se provi ad urlare per vedere se qualcuno dei tuoi carcerieri riesca a sentirti, vai al **386**. Se provi ad ispezionare meglio il cadavere vai al **210**. Se invece vuoi esaminare l'aggeggio che hai in tasca vai al **247**.

471

Inizi a fuggire ed arrivi al bivio. La creatura è ancora alle tue spalle, decisa ad eliminarti. Devi decidere velocemente da che parte andare. Se vuoi andare verso il pozzo vai al **348**. Se invece vuoi dirigerti verso la porta vai al **199**.

472

L'arma che hai intravisto è un coltello (Danno: 1D+2).
Lo zaino, invece, ha una capienza di 10 oggetti e contiene anche delle provviste (+10 Energia). Poiché è abbastanza ingombrante, se lo prendi devi togliere 1 punto alla tua Combattività. Se avevi già un altro zaino, puoi lasciarlo qui e prendere questo.
Se decidi di prendere lo zaino, l'arma o il cibo (o tutti e 3), prendi nota del codice C1.
Dopo essere uscito dalla voragine, puoi proseguire verso la stanza con la porta aperta nei pressi della curva (vai al **349**) o dirigerti verso la galleria secondaria ed eventualmente proseguire da quella parte (vai al **56**).

473

Dopo qualche metro arrivi davanti alla porta. E' chiusa, e dopo averla osservata vedi che sopra la serratura è presente la lettera E. Se possiedi la chiave E puoi provare ad aprirla; in questo caso vai al **165**. Se invece non possiedi la chiave E, o non vuoi aprire la porta, vai al **15** per proseguire lungo il corridoio nero, oppure vai al **351** per proseguire lungo il corridoio bianco.

474

La Creatura crolla a terra (prendi nota del codice B7). Se vuoi puoi prendere la frusta (Danno: 2D+2), in questo caso ricordati di segnarla sul foglio del personaggio e di abbandonare la vecchia arma. Ora puoi entrare nel passaggio (vai al **255**), dirigerti verso la stanza in alto ed arrampicarti per entrare (vai al **440**), esaminare il lago (vai al **104**) o perlustrare la parte bassa della caverna (vai al **215**).

475

Scendi lentamente la scala per controllare dove sia andata la Guardia; ti affacci con circospezione e noti che è tornata all'interno dell'alcova. Forse si trova lì per proteggere quella porta… Devi decidere da che parte andare: se vuoi riprendere il corridoio e dirigerti verso la Guardia vai al **269**, se invece vuoi salire la scala vai al **308**.

476

Se possiedi il codice B2 vai al **96**, altrimenti vai al **40**.

477

Inizi a percorrere la parte finale del corridoio. Dopo diversi metri arrivi alla fine e puoi vedere la scalinata alla tua destra. Se vuoi salire vai al **308**. Altrimenti puoi tornare indietro e percorrere il lato opposto del corridoio (vai al **385**).

478

Ti trovi esattamente al centro del cunicolo: di fronte a te inizia la diramazione bloccata dalla ragnatela, dopo la quale il passaggio conduce ad un'altra stanza circa cinque metri più avanti. Guardando a sinistra, il passaggio prosegue e termina qualche metro dopo con una porta. A destra invece, il cunicolo continua fino a sbucare in una caverna illuminata. Vai al **325** per arrivare fino alla porta. Vai al **55** per muoverti verso la grotta. Vai al **192** se vuoi entrare nella diramazione secondaria bloccata dalla ragnatela.

479

Prendi le chiavi A e C e provi a metterle affiancate insieme: le scanalature laterali le uniscono, quasi a formare una grande chiave composta da due più piccole. Apri la serratura della botola, dopodiché separi le due chiavi e le rimetti nel contenitore sulla cinta (prendi nota del codice C3). Al di sotto della botola c'è un piccolo ambiente, senza nessuna via d'uscita. Tuttavia due cose attraggono la tua attenzione: un'arma e uno strano vaso pieno d'acqua. Scendi e ti avvicini all'arma: si tratta di una spada argentata (Danno: 2D-3). Ti avvicini al vaso e lo osservi: contiene un'acqua estremamente limpida. Se vuoi puoi berla (vai al **363**). Se possiedi l'Abilità *Sicurezza* e vuoi usarla per verificare se quell'acqua è sicura vai al **191**. Se invece vuoi uscire dalla botola, vai al **331** (in questo caso, se vuoi prendere la spada che hai appena trovato, ricor-

dati di lasciare lì l'arma che già possiedi e prendi nota del codice C4).

480

Hai brillantemente risolto il meccanismo: guadagni 1 punto di Intelligenza (prendi nota del codice G8). Il pannello con la tastiera si apre per mostrarti una piccola apertura, al cui interno trovi uno zaino ed un paio di batterie.
Capienza dello zaino: 12 oggetti.
Poiché lo zaino è abbastanza ingombrante, se lo prendi devi togliere 1 punto alla tua Combattività (ricordati di lasciare lì l'eventuale zaino che già possiedi). Le batterie occupano il posto di un oggetto. Qualche secondo più tardi il pannello si chiude automaticamente. Torna al **180** e fai un'altra scelta.

481

Il corridoio prosegue in leggera discesa. La prima cosa che attira la tua attenzione è un immenso portale sulla sinistra, esattamente al centro del corridoio. Di fronte al portale intravedi una sagoma a terra: si tratta di un cadavere. Qualche metro dopo il portale, ti accorgi che il corridoio è bloccato da una grata; oltre la grata, il corridoio prosegue fino a svoltare a destra diversi metri più avanti. Arrivato nei pressi del portale, puoi decidere di esaminarlo (vai al **312**), oppure puoi esaminare il cadavere (requisito per effettuare questa azione: non essere stato colpito dalla *Paura dei cadaveri*. Se possiedi il requisito e vuoi perquisirlo vai al **175**). In alternativa, puoi continuare a percorrere il corridoio fino alla grata (vai al **121**).

482

Percorri quel punto del corridoio con molta cautela per non inciampare in qualche ostacolo. Dopo pochi passi ti sei lasciato la nebbia alle spalle. Il corridoio è avvolto nel più totale silenzio. Subito alla tua sinistra vedi una porta, e sulla serratura riesci a leggere la lettera A. Se possiedi la chiave A, puoi aprire la porta. In questo caso vai al **109**. Se non possiedi la chiave A, oppure non vuoi entrare, allora devi proseguire lungo il corridoio in una delle due direzioni. Da un lato, dopo circa quindici metri, il corridoio sfuma verso il bianco fino a diventare completamente chiaro; dall'altro lato, il corridoio sembra presentare una svolta ed è completamente invaso da una fitta nebbia. Se prosegui verso la parte bianca vai al **45**. Se prosegui nel lato opposto e ti addentri nella nebbia vai al **452**.

483

(prendi nota del codice F7) Appena entri nella stanza senti un forte odore balsamico, ed inizi a sentirti molto più vigoroso. Guadagni 1 punto di Abilità *Recupero*, 8 punti di Energia e 1 punto di Intelligenza. La stanza è completamente vuota, a parte uno scaffale con una serie di piccoli coltelli. Ti avvicini, ma vedi che puoi prendere solo uno di essi, perché gli altri sono bloccati. Ogni coltello può causare un Danno di 1D-1. Se già possiedi un'arma forse quei coltelli non ti saranno di alcuna utilità visto lo scarso Danno, ma se sei privo di armi o possiedi l'Abilità *Doppio attacco* allora forse sarebbe utile prenderne uno. Ricorda che, se decidi di prenderne uno, questi coltelli non possono essere portati in contenitori come oggetti, quindi puoi tenerlo solo in mano. Torni nella grotta e, dopo essere uscito dalla gabbia, devi decidere da che parte andare. Vai al **179**.

484

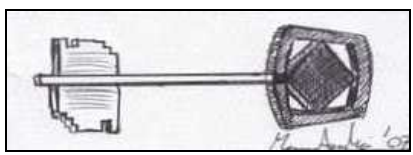
Se possiedi il codice G7 vai al **52**, altrimenti vai al **239**.

485

I Lupi crollano a terra privi di vita (prendi nota del codice G2). Nonostante tu sia ancora vivo, sul tuo corpo ci sono i segni del violento combattimento. Decidi di pulire le tue ferite prima di proseguire. Ti avvicini al lago e ti bagni nei punti in cui sei stato graffiato dagli artigli dei Lupi; anche se l'acqua non è curativa, provi comunque sollievo nel bagnarti con acqua fresca. Guadagni 5 punti di Energia. Ora devi decidere da che parte andare: se vuoi andare verso la parte più alta della grotta, dove intravedi una stanza oltre un'apertura in cima alla grotta stessa, vai al **440**; se invece vuoi dirigerti verso la nicchia vai al **171**.

486

Se possiedi il codice F5 vai al **396**, altrimenti vai al **9**.



487

Osservi velocemente la stanza: sembra non contenere nulla di interessante. Poiché non hai nessuna intenzione di subire ustioni senza un'adeguata contropartita, decidi di non entrare. Vai al **504**.

488

Riesci chiaramente a vedere il corridoio nonostante la nebbia. In questo punto il pavimento è molto disastrato. Fortunatamente dopo pochi passi ti lasci la nebbia alle spalle. Subito alla tua destra vedi una porta, mentre davanti a te il corridoio continua. A metà del corridoio una cosa però attira la tua attenzione: un immenso portale nero sulla sinistra. Se vuoi entrare nella stanza vai al **500**. Se invece intendi proseguire in direzione del portale vai al **481**.

489

"Ti ci abbiamo messo noi". Ti rimangono da fare due domande. Se le chiedi se loro sono amici o nemici vai all'**86**. Se le chiedi perché ti aiutano se ti hanno messo qui vai al **347**. Se invece non vuoi fare più domande vista quest'ultima affermazione, torna al **508**.

490

La stanza è piccola e piuttosto calda. Appena entri, sulla destra, noti la presenza di un sacco pieno. Nell'angolo opposto, una strana creatura è incatenata al muro: è simile ad un uomo, ma molto più alta, ed i suoi capelli color rosso fuoco non promettono nulla di buono. Nella parete di fronte all'entrata, un grosso masso impedisce di esplorare un altro passaggio. Se vuoi esaminare il sacco vai al **228**. Se vuoi avvicinarti al masso vai all'**85**. Se invece vuoi tornare verso il bivio con il pozzo vai al **7**.

491

Infliggi alla creatura il colpo mortale e questa sparisce nel nulla (prendi nota del codice B9). L'unica cosa che rimane è

un piccolo involucro rotondo: lo prendi e lo apri, e ti accorgi che contiene una chiave e una fiala di liquido verde. La chiave ha incisa sul lato la lettera A. Puoi prendere quello che vuoi: se prendi la chiave, ricordati di scrivere sul foglio del personaggio Chiave A. La fiala puoi berla subito o conservarla per utilizzarla in seguito; quando decidi di berla vai al **419**, ma ricordati di segnare sul foglio del personaggio il numero del paragrafo in cui ti trovi, perché il paragrafo **419** non ti porterà indietro. Se vuoi puoi dirigerti verso la porta (vai al **416**), oppure proseguire lungo il corridoio bianco (vai al **42**).

492

Osservi bene le pareti e le incisioni su di esse, e ti accorgi che i vari simboli che hai notato sono in realtà pentagoni. Non solo: all'interno di ognuno di essi sono presenti numerose lettere, e sotto le lettere ci sono strani codici numerici. Ti avvicini ad uno di essi e lo guardi con attenzione: 1-26. Forse si tratta di qualche rituale magico a te sconosciuto. Continui ad esaminare le pareti, ma ti accorgi che gli stessi simboli si ripetono un po' in tutta la stanza, quindi decidi di lasciar perdere. Se preferisci avvicinarti all'uomo a terra vai al **278**, se invece vuoi esaminare il fontanile vai al **194**.

493

Sulle mensole non c'è nulla di interessante, a parte una fotografia (prendi nota del codice E6). La guardi attentamente: c'è qualcosa di familiare in quell'immagine. La foto ritrae due uomini in piedi uno vicino all'altro. Uno di essi ti ricorda qualcosa, ti sembra di averlo già visto da qualche parte. Non capisci perché, ma quella foto suscita in te strane sensazioni. Se vuoi puoi prenderla, ma ricorda che occupa lo spazio di un oggetto. Sali la scala e torni nel corridoio; ora puoi scegliere

se continuare a percorrere il corridoio verso la curva (vai al **360**) o se dirigerti verso la biforcazione (vai al **295**).

494

Puoi scegliere se entrare o meno nella stanza. Se vuoi entrare vai al **372**, altrimenti puoi proseguire verso la scala in fondo al corridoio (vai al **167**), oppure verso la biforcazione (vai al **295**).

495

La Guardia crolla a terra sotto la potenza dei tuoi colpi (prendi nota del codice A1).
Se vuoi puoi prendere ciò che gli apparteneva:
- spada (requisito per prenderla: Combattività pari a 1 o superiore; Danno: 2D-2);
- armatura (requisito per prenderla: Combattività pari a 1 o superiore; l'armatura ti dà Protezione 3).

Se la Guardia ha combattuto contro di te usando l'ascia, oltre alla spada hai la possibilità di prendere anche questa (Ascia, Danno: 2D+1).
Ti avvicini quindi all'alcova, ed al suo interno trovi un medaglione nero.
Dopo aver scelto cosa prendere (sempre che tu abbia spazio sufficiente per farlo), puoi esaminare la porta (vai al **499**), proseguire lungo il corridoio fino a raggiungere la scala (vai al **285**) o proseguire dall'altro lato, verso la biforcazione e la curva (vai al **294**).

496

Il corridoio, appena superate le porte, si fa sempre più buio, ed è completamente vuoto. L'unica cosa che puoi notare è un

baule nella parte terminale, ma quando vai ad esaminarlo ti accorgi che non contiene nulla. L'unica cosa che puoi fare è entrare in una delle due porte. Osservi le serrature: la porta più vicina alle scale è la più grande ed ha un arco di metallo, sulla serratura c'è la lettera F; la porta più in fondo invece è più piccola, e sulla serratura c'è la lettera G. Puoi entrare nella porta con l'arco di metallo più vicina alle scale se hai la chiave F (vai al **79**) o nella porta più piccola se hai la chiave G (vai al **47**). Se non possiedi queste chiavi, o non vuoi aprire le porte, non ti resta che scendere le scale (vai al **458**).

497

Ti addentri in una nebbia estremamente fitta. Nonostante la visibilità sia minima, riesci a percepire che in quel punto il corridoio svolta a sinistra.
Se possiedi l'Abilità *Vista* vai al **314**, altrimenti vai al **319**.

498

Entri velocemente nel pozzo e lo chiudi sopra la tua testa. Riesci a sentire in superficie un suono stridente: qualcosa o qualcuno è effettivamente entrato nella grotta, ma ora sei in salvo. Il pozzo prosegue verso il basso con una scala a pioli per circa tre metri, dopodiché sbuca in una specie di conduttura. Forse si tratta del sistema idrico della grotta sovrastante. Ora che siete fuori pericolo, parli nuovamente al prigioniero: "Si può sapere cos'era quella cosa? Che significa S.R.M.? Come fai a sapere che è così pericoloso?". Il tuo tono è tanto rabbioso quanto disperato. Il prigioniero ti guarda e con aria sconsolata ti risponde: "Cosa sia non ne ho idea: si muove per tutta la prigione, quindi di tanto in tanto è possibile incontrarlo. Come faccio a sapere che è pericoloso? Beh, la prima volta che l'ho sentito ero con uno degli uomini con la tuta

nera, io ho fatto in tempo a chiudermi dentro una stanza, lui non c'è riuscito. Quando ho riaperto quella porta era ormai morto, e il suo corpo era totalmente disintegrato. Stai tranquillo, qui non corriamo alcun pericolo". Le sue parole però non ti hanno tranquillizzato affatto: "Ma che razza di posto è questo? Perché siamo qui? Io non ricordo neanche chi sono...". Con un sospiro, l'uomo tenta di dare una risposta alle tue parole: "Neanche io ricordo chi sono; quello che posso dirti è che vogliono qualcosa da noi: credo che questo sia una specie di percorso che ci stanno facendo fare per ottenere qualcosa, ma non so di preciso cosa. Sembra che vogliano che ci ricordiamo chi siamo: si capisce dai nostri oggetti sparsi qua e la nella prigione... In una stanza io ho trovato una mia vecchia fotografia, ma devono avercela per forza messa loro qui perché di certo non l'avevo con me...". Ti senti un piccolo ingranaggio in un meccanismo troppo grande per te, ma la voglia di uscirne vivo ti dà la forza per continuare a sperare. Quasi non ti sei accorto che la conduttura è arrivata ad un punto morto. "Ecco la scala che ci riporterà nel lato opposto della grotta", afferma il prigioniero, "ma io per ora rimango qui, non ho alcuna intenzione di spostarmi...". Al contrario del prigioniero, tu non hai nessuna intenzione di rimanere lì, quindi decidi di salire la scala e sbuchi nei pressi di una nicchia all'interno della grotta. Vai al **171**.

499

Ti avvicini alla porta: è estremamente massiccia ed è fatta con uno strano materiale ruvido. Sulla serratura noti la presenza della lettera L. Se possiedi la chiave L puoi provare ad aprirla: in questo caso vai al **195**. Altrimenti puoi percorrere il corridoio fino alla scala (vai al **285**) o nella direzione della biforcazione e della curva (vai al **294**).

500

Se possiedi il codice D6 vai al **460**, altrimenti vai al **322**.

501

Se possiedi il codice F2 vai al **287**, altrimenti vai al **24**.

502

Ti avvicini alla botola per esaminarla e ti accorgi che è aperta; l'ambiente sottostante è molto piccolo e privo di oggetti interessanti, ad eccezione di un vaso pieno d'acqua. Scendi giù e ti avvicini al vaso: l'acqua è estremamente limpida. Se vuoi puoi berla (vai al **363**). Se possiedi l'Abilità *Sicurezza* e vuoi usarla per verificare se quell'acqua è sicura vai al **191**. Se invece vuoi uscire dalla botola, vai al **331**.

503

Passo dopo passo, il corridoio diventa sempre meno umido. Dopo una decina di metri, alzi gli occhi e sulla parete vedi una spada. Si trova conficcata a mezz'aria in una fessura nella roccia. Ti chiedi come avrà fatto a finire lì. Se vuoi puoi provare a prenderla; in questo caso vai al **433**. Altrimenti puoi continuare a percorrere il corridoio (vai al **358**).

504

Ti trovi esattamente alla fine del cunicolo. Se possiedi la chiave C puoi entrare nella porta a sinistra (vai al **180**). Se invece vuoi entrare nella stanza senza porta alla tua destra vai al **356**. Altrimenti puoi tornare indietro verso la curva a gomito (vai al **33**).

505

Se possiedi il codice G4 vai al **70**, altrimenti vai al **410**.

506

Inizi a scendere la scala a chiocciola. Arrivato in fondo, ti trovi in una piccola stanza, simile ad un magazzino abbandonato, ma appena entri ti trovi di fronte ad uno spettacolo macabro: una strana creatura ed un uomo giacciono a terra privi di vita. La stanza sembra completamente vuota, nonostante siano presenti diverse mensole. Ti avvicini all'uomo: si tratta di uno degli uomini con la tuta nera che già hai visto quando ti sei svegliato in questa prigione: nonostante abbia molto sangue addosso, riesci a riconoscere la scritta S.R.M. sulla sua tuta. Se vuoi esaminare le mensole vai al **118**. Se invece vuoi risalire la scala per tornare al corridoio vai al **162**.

507

La saracinesca è abbassata, ma non del tutto. Ti abbassi per verificare che tipo di ambiente troverai oltre di essa, ma ti accorgi che non puoi passare in alcun modo: la saracinesca è bloccata e lo spazio disponibile è troppo piccolo. Se possiedi almeno 1 punto di Abilità *Forza* vai al **469**, altrimenti vai al **100**.

508

Tishen sparisce. Ti accorgi che non hai potuto chiarire nessuno dei tuoi dubbi, anzi, forse i tuoi dubbi sono maggiori di prima. Torna al paragrafo in cui ti trovavi e continua a leggere da lì.

509

La creatura stramazza al suolo priva di vita (prendi nota del codice D1). Provi a perquisirla, ma non trovi nessun oggetto interessante. Ti avvicini al masso.

Requisito per spostarlo: possedere almeno 1 punto di Abilità *Forza*.

Se possiedi il requisito vai al **102**. Altrimenti puoi controllare il sacco (vai al **518**) o tornare verso il bivio che porta al pozzo (vai al **7**).

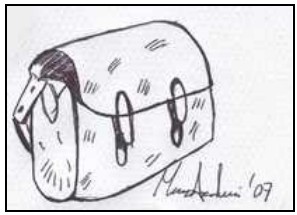
510

Ancora incredulo, decidi di allontanarti dalla crepa, quando il vento diventa improvvisamente caldo. Sorpreso da questo piacevole cambio di temperatura, rimani immobile per riscaldarti un po'. Guadagni 1 punto di Combattività e 7 punti di Energia. Ricordati di prendere la chiave H e di segnarla nel foglio del personaggio (prendi nota del codice B1). Se vuoi continuare ad esaminare la stanza vai al **476**, se invece vuoi uscire e tornare nella grotta sottostante vai al **440**.

511

Oltrepassi la porta e inizi a percorrere il corridoio, ma dopo qualche metro senti un violento rumore alle tue spalle: una pesantissima grata ha chiuso il passaggio dietro di te (prendi nota del codice A7). In preda alla disperazione, provi in tutti i modi a sollevare la grata, ma senza riuscirci. Non ti resta che continuare a percorrere quel tunnel, sperando che non sia un vicolo cieco. Il tunnel è abbastanza stretto, quindi devi abbassarti un po' per percorrerlo. In questo punto della prigione c'è un silenzio assoluto. Dopo una ventina di metri vedi un'apertura sulla sinistra: una piccola stanza circolare, apparentemente vuota. Davanti a te, invece, il corridoio continua.

Se vuoi esaminare la stanza vai al **105**, se vuoi continuare a percorrere il tunnel vai al **115**.



512

Chiedi al prigioniero di aiutarti; seppur non entusiasta, egli si alza e si avvicina a te per darti una mano. Tira un dado: se esce un numero da 1 a 4, l'intervento del prigioniero è andato a buon fine (vai al **439**). Se invece esce 5 o 6, l'aiuto del prigioniero non è sufficiente a trattenere la catena (vai al **365**).

513

(prendi nota del codice A5) Ti avvicini al cadavere; ti chiedi chi o che cosa possa aver ucciso quell'uomo, e soprattutto chi è. Perché si trova in quella stanza con te? Poiché non hai modo di dare risposta a queste domande, decidi di perquisirlo: forse possiede qualche oggetto utile per uscire di li. La scritta S.R.M. sulla tuta di pelle di quell'uomo ha un effetto inquietante su di te, e moltiplica i tuoi dubbi sulla situazione in cui ti trovi. Nelle tasche non trovi niente, ma osservandolo bene noti la presenza di una cinta particolare con un piccolo contenitore sul lato sinistro: osservi bene il contenitore e ti accorgi che contiene dieci piccole fessure. Non trovando altri oggetti, decidi di indossare quella cinta (ricordati di segnare

sul foglio del personaggio questo contenitore con spazio per 10 oggetti, e segna che può contenere solo chiavi). Ti avvicini alla porta, ma ti accorgi che sulla serratura sono incise le lettere B e D. In preda alla disperazione, tenti comunque di aprirla, ma senza riuscirci. Vai al **446**.

514

Il corridoio a destra è lungo appena due metri, e porta in un altro ambiente: non si tratta di un pozzo come sembrava, ma di un vero e proprio cratere, del quale non riesci a vedere il fondo. La creatura è ancora alle tue spalle e devi voltarti per affrontarla, quando senti improvvisamente un dolore lancinante alla schiena: qualcuno ti ha colpito alle spalle (perdi 5 punti di Energia). Barcolli a pochi centimetri dal baratro (sei stato colpito dalle *Vertigini*; ricordati di segnare questa Fobia sul foglio del personaggio), ma riesci a rimanere in piedi e con uno scatto ti volti: un essere mostruoso è sbucato dall'alto, pronto ad ucciderti, ma si trova faccia a faccia con la creatura che già ti stava inseguendo. Osservi con terrore il loro scontro, nella paura di precipitare nel baratro se decidessero di attaccare te. Fortunatamente, dopo pochi istanti, i due esseri si infliggono a vicenda due colpi mortali, e crollano a terra privi di vita. Ti avvicini a loro e scaraventi nel baratro i loro cadaveri (prendi nota del codice C8). Tornando indietro, puoi scegliere se tornare nella stanza (vai al **173**) o tornare verso la porta (vai al **390**).

515

"Sono in due stanze diverse: una vicino ad una biforcazione e l'altra in una grotta. Ora però non posso dirti altro". Ti accorgi che non hai potuto chiarire nessuno dei tuoi dubbi, anzi, forse i tuoi dubbi sono maggiori di prima. Torna al paragrafo in cui ti trovavi e continua a leggere da lì.

516

Requisito per esaminare la fessura: Combattività pari o superiore a 3.
Se possiedi questo requisito vai al **136**, altrimenti puoi andare a leggere il foglio (vai al **353**) o uscire dalla stanza (vai al **218**).

517

Ti dirigi verso la fine del cunicolo, quando senti che c'è qualcosa che ti blocca: guardi a terra, e ti accorgi che stai iniziando a sprofondare in una pozza di cemento liquido. Cerchi disperatamente di liberarti, ma uscirne non sarà semplice. Tira due dadi ad ogni tentativo: qui sotto sono riportati i punteggi necessari affinché tu riesca a liberarti (ad esempio, al secondo tiro di dadi, ti liberi se ottieni un punteggio maggiore o uguale a 10):
Primo tiro: 11 o più.
Secondo tiro: 10 o più.
Terzo tiro: 9 o più.
Quarto tiro: 8 o più.
Quinto tiro: 7 o più.
Sesto tiro: 6 o più.
Per ogni punto di Combattività che possiedi aggiungi 1 al lancio di dadi, mentre se possiedi il codice H7 aggiungi 3 al lancio di dadi (un'aggiunta non esclude l'altra). Ad ogni tentativo fallito, sprofondi sempre più nel cemento e perdi 2 punti di Energia per lo sforzo (quindi il primo Danno è inflitto dopo il primo tiro, il secondo Danno dopo il secondo tiro, e così via). Hai a disposizione solo 6 tentativi.
Se riesci a liberarti, vai al **19**. Se dopo il sesto tiro ancora non sei riuscito a liberarti, sprofondi definitivamente e la tua avventura è finisce qui.

518

Se possiedi il codice D2 vai al **362**, altrimenti vai al **190**.

519

Cancella dal foglio del personaggio il codice A5. Vai al **50**.

520

Il portale si apre con un rumore fastidioso: davanti a te inizia un corridoio abbastanza buio, ma in lontananza riesci a vedere una luce. Se pensavi di poter uscire all'aria aperta una volta passato quel portale, le tue preghiere non sono state esaudite. Fai qualche passo, e il portale si chiude alle tue spalle: ti volti, alla ricerca di una possibile serratura, ma non la trovi: ora sei obbligato a proseguire in quel corridoio.

Avanzi con lo sguardo perso nel vuoto: sei ancora intrappolato in questo luogo misterioso, e purtroppo gli indizi che sei riuscito a trovare non sono sufficienti per spiegare i mille enigmi che invadono la tua mente. Non hai ancora recuperato la memoria e ti trovi decisamente in una stato di confusione totale.

La realtà che stai affrontando è decisamente poco chiara, e tutto ciò che hai visto e sentito ha reso la situazione ancora più contorta.

Non sai ancora cosa troverai alla fine di questo corridoio, ma hai una certezza: devi resistere, perché sicuramente dovrai affrontare ancora innumerevoli difficoltà.

Uscendo dal portale un primo passo è stato fatto: quale sarà il secondo? Scoprilo nel successivo libro della serie.

LA PRIGIONE INFERNALE

1

progetto mortale

Affronta i misteri e le insidie
di un luogo ostile a te sconosciuto
per trovare la via d'uscita:
la tua salvezza dipende solo da te.

In questo libro il protagonista sei tu.
Ti svegli in una stanza appena illuminata.
Non ricordi chi sei, né perché ti trovi lì
e sul tuo corpo dolorante
ci sono segni evidenti di torture.
Ti trovi uno strano apparecchio in tasca;
una casacca numerata ed un cadavere a terra,
la cui tuta presenta strane sigle,
sono gli unici indizi che riesci a trovare.
Chi ti ha rinchiuso lì? Cosa significa S.R.M.?
Solo alcuni dei quesiti a cui devi rispondere.
Il tuo unico pensiero è uscire da questo posto,
ma devi assolutamente fare presto:
tra combattimenti ed enigmi,
il tempo a tua disposizione sta per scadere…

In questo libro il protagonista sei tu.
Preparati a far parte del Progetto mortale.

Copertina illustrata da Massimiliano "The Black Swordsman" Amadesi

librogame's LAND

http/www.librogame.net

libri NOSTRI